

Сборник приключений для персонажей от 4 до 6 уровня

Advanced Dungeons & Dragons®
3rd Edition

Равенлофт

Сборник приключений

ЗАМКИ ФОРНОРНА
Пуза Смедман





Затки Форлорна

В замке Тристенойра время ничего не значит



Долгое время Форлорн лежал в тени печально известных Баровии и Картакасса, хотя самый маленький из доменов Ядра почти так же стар, как сам Равенлофт. Эта страна поражена злом и превратилась в извращённую насмешку над тем, чем она когда-то была. Она полна отчаявшихся созданий, затянутых в демиплан Ужаса...

В замке Тристенойра покоится забвение. Разваливающаяся крепость скользит во времени, перенося своих опрометчивых исследователей сквозь столетия, где они окажутся брошенными на милость холодных ветров вечности—и обитающих в замке неупокоившихся духов! По безвременным коридорам бродят призраки невинных и виновных, шепча об убийствах и отщипении. Покинуть это место может лишь счастливчик... или безнадежный безумец.

Сборник *Затки Форлорна* предоставляет Мастеру сложный и богатый по содержанию домен, в котором можно провести приключения любого масштаба и длительности. Сборник включает дополнение к сеттингу, *Скорбящая земля*, которое проливает свет на историю домена и на его странного и ужасного владыку. Дополнение наполнено рассказами о живых и мёртвых, зовущих эту безлюдную землю своим домом, а также подробным описанием зловещего замка Тристенойра, в котором герои могут провести один вечер или целую вечность.

Познакомившись с печальной историей Форлорна, Мастер может провести персонажей игроков сквозь *Унылые встречи*—сборник приключений, происходящих в различных местах домена. В конце концов перед героями останется лишь *Канун горя*—сборник загадок и ужасов, происходящих внутри самого замка.

Настоящий сборник завершает портрет Форлорна подробной двойной картой-плакатом замка и картой-плакатом домена—всё в цвете!



Замки Форлорна

Сборник приключений для персонажей от 4 до 6 уровня

Над книгой работали

Составитель: Лиза Смедман

Редактор: Дэвид Вайз

Координатор проекта: Дори Джин Вэтри

Координатор графики: Сара Феггестед

Координатор иллюстраций: Пегги Купер

Карты-плакаты: Роб Раппел

Обложка: Дана М. Кнутсон

Художники-иллюстраторы: Стивен Фабиан, Арни Свекель и Роберт Класнич

Вёрстка: Анжелика Локотз

Карты: Дэвид С. Сатерленд III и Синтия Феледжи

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
W153147
U.S.A

TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Над переводом работали

Перевод: Эпикур, Баба Яга

Вычитка: Va'Khet, Mr. Garret

Обработка иллюстраций и карт: Баба Яга

Вёрстка русского издания: Баба Яга

Вечный Орден
ravenloft@mail.ru
www.graycardinal.narod.ru
www.forums.rpg-world.ru

TSR 1088

Содержание

Скорбящая земля: дополнение к сеттингу	4
Предисловие.....	6
I: История скорби	8
II: Владыка страны	16
III: Заброшенная страна	23
IV: Обитатели Форлорна.....	30
V: Друиды — последняя надежда природы.....	36
VI: Жертвы любви.....	46
VII: В стенах замка Тристенойра	58
VIII: Чудовища	80
Унылые встречи: книга приключений	85
Предисловие.....	87
I: Тропа слёз	88
II: Тихие воды.....	91
III: Пещеры мертвецов	94
IV: Воюющая месть	100
V: Разбитые тайны.....	103
VI: Музыка туманов.....	109
VII: Скорбный урожай.....	114
Карта Форлорна	116
Канун горя: книга загадок	117
Предисловие.....	119
I: Перемещение во времени	120
II: Главные призраки	125
III: Прочие призраки	130
IV: Мастерские персонажи и чудовища.....	133
V: Подсказки и сокровища.....	140
VI: Особые столкновения	144
Карты-плакаты	148
Карта Форлорна	148
Замки Форлорна: карта для Мастера	149
Замки Форлорна: карта для игроков.....	150



Скорбящая земля

Дополнение к сеттингу

Содержание

Предисловие	6	Пещеры мертвецов.....	27	VIII: Чудовища	80
Краткий обзор домена.....	6	Убежище	27	«Агги»	80
Цель приключения.....	6	Развалины Бирнама.....	28	Мёртвоголовое дерево	81
Карты	7	Дорога к замку.....	29	Волк-зомби	83
Хронология Тристана	7				
I: История скорби	8	IV: Обитатели Форлорна	30	Важные мастерские персонажи	
Рождение чудовища.....	8	Гоблуны.....	30	АпБланк, Бренгейн	53
Замок А: Башня Лорда	12	Те, кто слышны в туманах	34	АпБланк, Гилан.....	49
Замок Б: Замок АпБланк	14			АпБланк, Изольда	47
Замок В: Замок Тристенойра.....	15	V: Друиды—последняя надежда природы	36	АпБланк, Моргольт.....	51
		Магические способности рыжеволосых.....	39	АпБланк, Тристан	13
II: Владыка страны	16	Священные рощи	41	АпБланк, Флора	43
Способности Тристана-призрака	16	Боги друидов	42	Дикая Охота, Хозяин и стая.....	40
Способности Тристана-вампура.....	16	Дикая охота.....	43	Мейв, друид	35
Тристан по ночам	18	Что известно друидам о Форлорне.....	45	Руэль, призрак друида	45
Тристан днём	18			Херрд из клана АпКи.....	30
Слабости	19	VI: Жертвы любви	46	Шелох, друид	33
Текущее состояние.....	20	Флора АпБланк	46		
Противостояние Тристану	22	Руэль	48		
Закрытие границ Форлорна	22	Изольда АпБланк	50		
		Гилан АпБланк.....	52		
III: Заброшенная страна	23	Моргольт АпБланк.....	54		
Гиблые леса	23	Бренгейн АпБланк	56		
«Расчищенная земля»	24				
Священные рощи	25	VII: В стенах замка Тристенойра.....	58		
Озеро Алых Слез	25	Входя в замок.....	58		
Глотка Арауна.....	26	Из эпохи в эпоху	58		
		Исследование замка.....	60		



*e listened, but we only heard
The feeble cheeping of a bird
That starved upon its perch.
And listening still, without a
word,
We set about our hopeless
search.*

Wilfred Wilson Gibson

Форлорн очутился в Равенлофте в 547 году по баровийскому календарю (БК). Он стал вторым доменом ядра; раньше него в Равенлофт попала только Баровия.

В отличие от большинства других частей демиплана Ужаса, разрастающегося, как раковая опухоль, в глубинах Плана Теней*, Форлорн был когда-то частью Первичного Материального Мира. Некогда этот край носил имя Форфар. Злодеяния его владыки стали столь вопиющими, что страна была буквально выдрана из своего мира и отправлена в Равенлофт, где тёмные силы (кем бы — или, возможно, чем бы — они ни были) извратили и исказили земли и народ Форлорна согласно своим непознаваемым замыслам.

Ужасные несчастья ожидают тех храбрецов или глупцов, которые решатся открыть мрачные тайны Форлорна и его владыки, чьё имя

оставалось неизвестным с тех пор, как он вступил в ряды зловещей элиты Равенлофта. Путешественники могут считать себя настоящими счастливицами, если повелитель этого края не заметит, как их нога ступит на проклятую землю Форлорна.

В действительности лишь немногие посещают этот край по своей воле. Большинство попавших сюда вступили в густой туман, не ожидая ничего дурного, а потом обнаружили, что какие-то тёмные чары перенесли их в эту зловещую, внушающую ужас страну. Других приводит сюда страсть столь сильная, что лежит за пределами понимания простых смертных. За золотом шли они сюда, за славой, или ведомые своими тёмными умыслами — известно лишь им самим. Говорят, что границы Форлорна ещё никогда не закрывались, но в то же время до сих пор никто не смог увидеть правителя Форлорна и вернуться, чтобы рассказать о своих похождениях, так что этот вопрос остаётся спорным.

Краткий обзор домена

По сравнению с некоторыми другими доменами ядра, Форлорн невелик — всего лишь девять миль в ширину и семнадцать миль в длину. Соседние Баровия и Блутспур рядом с ним кажутся просто огромными, и даже внутри лежащего на западе Картакасса легко поместились бы два Форлорна. В целом, Форлорн может показаться самой незначительной частью Равенлофта.

Ничто не может быть дальше от истины. Каким бы маленьким он ни был, Форлорн кишит злом от мрачного, облачного неба до пропитанной кровью земли. Воздух насыщен зловонными испарениями, подобными запаху плесени на старом, пролежавшем в сырости плаще. Из-за маленького размера домена влияние его

владыки повсеместно и неумолимо, его слуги повсюду. В Форлорне не найти пристанища, и есть лишь несколько укрытий, где можно спрятаться. Здесь нет по-настоящему безопасных мест.

Помимо других существ, Форлорн населяют многочисленные призраки. Эти духи выискивают живых, чтобы прошептать им на ухо о чудовищных преступлениях, жертвами которых они стали. Мастеру, ведущему игру по Форлорну, будет весьма полезен *Трактат Ван Рихтена о призраках* (TSR 9355). В этой книге можно найти много полезных сведений, касающейся бестелесных духов, обитающих в мире Равенлофта. Иногда настоящее издание ссылается на правила из Трактата. Тем не менее, этот сборник содержит достаточно информации, чтобы вести игру без *Трактата Ван Рихтена о призраках*.

Цель приключения

Приключение *Замки Форлорна* составлено в свободной форме: последовательность события не задана заранее, и перед персонажами не стоят никакие определённые цели. Они должны попросту войти в Форлорн и сами решить, где искать приключений.

Книга *Унылые встречи* предлагает несколько небольших приключений по домену: просто проведите первое из них, а затем спросите игроков, куда бы они хотели пойти дальше. Приключения в замках требуют лишь немногим больше подготовки: Мастеру следует прочитать книгу *Канун горя*, выбрать подходящие столкновения, чтобы продержат персонажей в напряжении всю ночь, а затем попросту дать им возможность бродить по замкам.

Тем не менее, большинству персонажей требуется какая-нибудь общая цель, на которой они могли бы сосредоточить свои усилия. Вот некоторые возможные цели для отряда героев:

* Хотя в «Замках Форлорна» говорится, что демиплан Ужаса, в котором находится Форлорн, расположен на Пlane Теней, это противоречит всем другим книгам по сеттингу Равенлофт, изданным как до «Замков Форлорна», так и после него. Согласно иным источникам, демиплан Ужаса находится в глубинах Эфирного Плана. — прим. перев.

- Оруженосец или другой важный мастерский персонаж «застыл» на границе Форлорна (см. «Заккрытие границ Форлорна» на стр. 22), и герои должны выяснить, как освободить своего товарища (став при этом реальной угрозой владыке домена).
- Друид или жрец отряда получает видение от бога Дианкехта, который приказывает героям освободить свою преданную последовательницу из «трёх жутких замков» (жрица Дианкехта—Бренгейн АпБланк, см. стр. 56).

Карты

В состав модуля входят три карты-плаката. На одной из них подробно изображён весь домен. В *Унылых встречах* несколько раз упоминается, что мастерские персонажи предлагают нарисовать карту Форлорна. В этот момент Мастер может показать игрокам карту.

На двух оставшихся плакатах детально изображены все три замка Форлорна. На карте, предназначенной для Мастера, комнаты отмечены тремя цветами. Те, что отмечены красным цветом, находятся в Замке А, синим—в Замке Б, а зелёным—в Замке В. На карте для игроков комнаты не выделены цветами и не подписаны.

Хронология Тристана

Эта таблица включает в себя все основные события в жизни Тристана. Даты указаны как по старому форфарскому, так и по баровийскому летоисчислению.

Событие	Возраст Тристана (и на сколько лет он выглядит)	Форфарское летоисчисление	Баровийское летоисчисление
Рождение Тристана; смерть Флоры и Райвелина	младенец	1594	нет
Тристан убивает Руэль и превращается в вампура	15 (15)	609	нет
Тристан сжигает священную рощу	24 (15)	1618	нет
Правление кланом переходит к АпФиттлам	43 (16)	1637	нет
Возникновение Равенлофта; появление Баровии	144 (21)	1738	351
Строительство замка А	215 (25)	1809	422
Тристан женится на Изольде	219 (25)	1813	426
Смерть старшего сына, Гилана	232 (25)	1826	439
Смерть второго сына, Моргольта	239 (26)	1833	446
Заточение дочери, Бренгейн	244 (26)	1838	451
Изольда умирает; Бренгейн исчезает	245 (26)	1839	452
Тристан исчезает	256 (27)	1850	463
Строительство замка Б	315 (30)	1909	522
Последний из АпФиттлов погибает; Форфар попадает в Равенлофт	340 (31)	1934	547
Строительство замка В	415 (35)	2009	622
Персонажи входят в Форлорн	528 (40)	2122	735
Разрушенный замок	1030 (65)	2624	1237

I: ИСТОРИЯ СКОРБИ



ам чудно, чудно я живу—
Так, видно, рок велел;
И смертью чудной я умру,
И мрачен мой удел.
Не страшен так лукавый сам,
Когда пред чёрным днём
Он бродит в поле по ночам
С блестящим фонарём.

Вальтер Скотт.
Брайнгельские берега*

Никто и никогда не видал ужасного повелителя Форлорна—по крайней мере, никто не пережил такую встречу, чтобы поведать о ней,—и никто никогда не слышал его имени... до этого момента: его имя—Тристан АпБланк.

Некоторые легенды рассказывают, что повелитель не принадлежит этому миру, но является призраком, чья злобная сила прокляла страну. Другие повествования утверждают, будто он сохраняет смертную форму. Правда же ещё более удивительна. Днём Тристан является вампиром (вампуге, см. *Сборник монстров Равенлофта I*), а ночью—призраком.

Люди издавна верили, что повелитель Форлорна правит своим доменом из разрушающейся крепости, примостившейся на краю опасной пропасти, но это не вся правда. На самом деле замок Тристейнойра (как он называется) существует одновременно в трёх исторических эпохах, так что Тристан обитает в трёх версиях одного и того же здания.

История правителя и места его обитания длинна, печальна и кровава...

Рождение чудовища

Тристан АпБланк родился у прекрасной молодой дворянки, которая была жестоко убита вскоре после родов членами собственного клана. Его отец был несчастным вампиром, чья истинная любовь породила вечное проклятие и второй домен Равенлофта.

История началась весной 1594 года в высокогорной стране Первичного Материального Мира, называвшейся Форфар. Страной той правил уважаемый и богатый клан АпБланк из города Бирнама. Молодая леди Флора АпБланк полюбила удалого Райвелина АпТоша, красавца с волосами цвета воронова крыла, и члены клана по всему Форфару поднимали кубки за счастье будущих барона и баронессы.

Той же весной Райвелин уехал, чтобы принять участие в войне против клана, обитающего на восточных низменностях. Оставшаяся в Бирнаме леди АпБланк и орден жрецов-друидов, служивших народу Форфара, пылко молились за его безопасное возвращение. Тем временем Райвелин героически сражался и собственноручно победил вождя враждебного клана, приблизив горцев к победе. Вызванные друидами бури с ливнями заставили обитателей низменностей обратиться в слепое бегство от завоевателей, и Райвелин возглавил преследование.

Однако в буре происходило много неразберихи, и на обеих сторонах погибло множество солдат. К несчастью, Райвелин был сражён случайной стрелой, выпущенной отступавшим противником, и упал в глубокую грязь. Никто из соратников не заметил, что случилось с Райвелином. Позже, когда солдаты Форфара вернулись без темноволосого героя и сообщили об его исчезновении, друидам

оставалось лишь молиться о душе Райвелина. Флора горько плакала, ибо дитя в её лоне никогда не увидит своего отца—по крайней мере, так она думала.

Жизнь, нежизнь

Несколькими неделями позже, одной ненастной ночью Райвелина заметили в Бирнаме. Увидевший его полубезумный горожанин утверждал, будто воин был покрыт бледными белыми шрамами от ужасных ран, что глаза его были наполнены бешенством, и что он старался оставаться незаметным. Услышав на следующее утро новости о возвращении своего любимого, Флора бросилась на городскую площадь, где его видели, но казалось, что ночь бесследно поглотила её возлюбленного.

Флора не была согласна ни на что меньшее, чем триумфальное возвращение Райвелина. Её одержимость всё росла, и вскоре семья молодой женщины была убеждена в том, что она обезумела. Родители запирали Флору на ночь в спальне, но она снова и снова убегала и продолжала искать своего пропавшего возлюбленного. В конце концов, одной тёмной ночью она нашла его, но радость находки оказалась горечью на грани помешательства. Страх и отвращение наполнили Флору до мозга костей, когда она услышала его ужасный рассказ.

В тот день Райвелин лежал в грязи на поле боя, балансируя на грани смерти, пока не сгустились сумерки. Солдаты, пришедшие собрать тела павших соратников, не заметили воина, скрытого грязью, кровью и дождём. Затем, на закате дня, пришли те, кто питается мёртвыми и приближающимися к смерти. Так случилось, что последние жизненные силы Райвелина были высосаны вампиром. Двумя ночами позже Райвелин восстал, мучимый жаждой крови.

Когда Райвелин поведал свою историю, поначалу Флора отпрянула от ужаса, но её любовь была

* Перевод И. Козлова.

I: ИСТОРИЯ СКОРБИ



столь сильна, что она осталась с ним той ночью, и поделила с ним многие долгие ночи, последовавшие за первой. Мягко положив руку на свой выросший живот, она сказала: «До тех пор, пока живёт это дитя, ты умер не до конца».

Любовь утирает кровоточащей

Хотя на Райвелина и пало проклятие вампиризма, его истинная любовь к Флоре пронзила границы смерти и разрушения, сохранив ему слабую связь с добром, которое было когда-то неотъемлемой частью его жизни. Какое-то время вампир мог сопротивляться противоестественным склонностям нежити. Поначалу Райвелин скрывался от мира смертных. Днём он спал в заброшенной хижине в глубине леса, а ночью охотился на животных, утоляя свою ужасную страсть кровью меньших созданий.

Но со временем саван Зла окутывает почти всех, кого смерть объяла, но не забрала: Райвелин начал питаться человеческой кровью, и первой его жертвой стала Флора. Пока она спала в его объятиях, он нежно вкушал её кровь, будучи уверенным, что не приносит никакого вреда. И в самом деле, казалось, что она не страдает от его повторяющегося кормления. Тем не менее, нерождённый ребёнок в утробе Флоры постепенно вбирал вампирические яды, которые попадали в её кровь со слюной Райвелина. По всеобщему убеждению, плод находился в полной безопасности в животе своей матери, но дитя заразилось болезнью, которая должна была в конце концов превратить его в вампира!

Позже, когда глоток крови Флоры не мог более насытить Райвелина, он начал охотиться на жителей Бирнама. Так как список жертв рос, вожди клана горцев поняли, что в сердце их страны скрывается зло. Все вместе они устроили охоту, и кровавый след, который Райвелин почти не пытался скрыть, привёл прямо к его укрытию. Райвелин,

всего лишь молодой неопытный вампир, оказался относительно лёгкой жертвой.

Услышав, что охотники на вампира отправились в лес, Флора бросилась к своему отцу и стала умолять его пощадить её возлюбленного. К её горю, барон АпБланк был потрясён тем, что его дочь способна принять такое извращение природы, и поклялся положить конец неживому чудовищу, которое «украло у него дочь». В отчаянии Флора обратилась к богам, молясь о милости к Райвелину, но силы, которым поклонялся её народ, были друидическими божествами природы и света—уши их были закрыты для такой мольбы.

Суд толпы

Когда охотники на вампира вернулись и выставили на обозрение обезглавленное тело Райвелина, Флора горько зарыдала и упала на него. Народ Бирнама, глядя на это зрелище, быстро связал нежность Флоры к трупцу с её раздувшимся животом. Вскоре пополз шёпот о дурном семени в её утробе. Даже родители Флоры, барон и баронесса Форфара, не могли остановить болтливые языки. Они любили своё дитя, но тоже верили, что её коснулось зло.

Ребёнок Флоры родился холодной зимой 1594 года. Она назвала его Тристаном Прекрасным. Волосы ребёнка были светлыми, как солома, подобно волосам Флоры, и она надеялась, что несхожесть ребёнка с отцом успокоит страхи людей. «Кровь Тристана не испорчена», настаивала она, непременно указывая, что у мальчика нет клыков, и что его пухленькая кожа тёплая и розовая, а не смертельно холодная, как у Райвелина.

Но среди простых и праведных страхов глубок и тёмный, как река под тонким льдом; ненависть согревает глупца в холодном мире. Поэтому случилось так, что однажды ночью жители Бирнама выбили ворота усадьбы АпБланков и бросились

искать ребёнка, одержимые желанием убить его, пронзить его сердце колом.

Однако поиски их были шумными, и Флора с маленьким Тристаном на руках смогла ускользнуть. Преследуемая вопящей толпой, она пробежала через деревню и забежала в тёмный лес, а затем слепо бросилась вверх по холму к священной роще друидов. Там молодая женщина-друид по имени Руэль медитировала в кругу священных деревьев. Флора вложила ребёнка в руки друида и стала умолять её спрятать дитя.

Когда Руэль ускользнула в ночь, Флора повернулась, чтобы задержать толпу. «Я умоляю вас! — заклинала она, — Тристан всего лишь младенец! Он не может причинить вам вреда!» Но толпа включала и тех, кто потерял родичей в клыках Райвелина. Взмешенные страхом и захваченные моментом, они забыли о высоком статусе Флоры и не обратили внимания на мольбы.

«Не слушайте её! — выкрикнул кто-то из толпы, — Это она принесла зло на нашу землю! Прикончите её, пока она не наплодила ещё больше демонов!»

Во имя богов они набросили на шею Флоры грубую верёвку и с ликованием вздёргнули её на ветви священного дуба.

Убежище

На рассвете следующего дня друиды сняли тело Флоры, помолились за неё и затем похоронили. Несправедливое убийство молодой женщины нарушило равновесие добра и зла. Друиды постановили, что для восстановления равновесия Руэль должна вырастить Тристана, чтобы он мог исправить несправедливость, из-за которой пострадала его мать. Толпе, требующей крови ребёнка, жрецы объяснили, что судьба Тристана будет решена Архидруидом, и что жителям Бирнама не следует больше беспокоиться о нём.

Люди неохотно позволили происшествию раствориться в прошлом.

Под присмотром Руэль Тристан вырос в необычайно привлекательного молодого человека. Обаятельный и умный, он проявлял талант ко всему, чему его обучали. Руэль познакомила его со всем, необходимым при дворе: от скачек на коне до музыки, от фехтования до шахмат. Она верила, что однажды настанет день, когда Тристан вернётся в клан АпБланк, и его примут как внука состарившихся барона и баронессы. Тогда он заявит свои права на титул законного вождя клана АпБланк. Однако до того дня он останется безымянным мальчиком, прислуживающим друидам в священной роще.

Из гнилого семени...

Несмотря на грандиозные планы о славном возвращении Тристана в родной клан, мудрая Руэль не забывала о любовной связи, существовавшей между женщиной и вампиром, и в её сердце сохранялась капля сомнения. В тот день, когда друиды сняли тело Флоры с дерева, Руэль заметила на её запястьях множество заживших следов от проколов. Хотя Тристан не показывал признаков проклятия своего отца, она была слишком осторожна, чтобы поверить, что всё в порядке. Руэль не рискнула создать чудовище, владеющее искусством друидов, поэтому она отказалась обучать Тристана своим знаниям, как бы он о том ни просил.

Однажды тёмной ночью, в 1609 году, когда Тристан достиг юношеского возраста, страхи Руэль воплотились в жизнь. Притаившись, она увидела во мрачном свете луны, как среди зарослей Тристан склонился над телом молодой оленихи. Сначала она подумала, что её воспитанник охотился, но когда паренёк поднялся над телом животного, его лицо было покрыто багровыми потёками. Руэль поняла, что полученное мальчиком от отца наследие

наконец проявило себя. В конце концов яды в теле Тристана начали превращать его в вампира.

Рождение чудовища

Возможно, Тристан слышал резкое дыхание Руэль, когда она наблюдала за ним, выпивающим жизнь из оленя. Возможно, его вампирические чувства обострились и он учуял её кровь. Как бы там ни было, Тристан понял, что его позорная тайна раскрыта. Поначалу он надеялся уговорить Руэль сохранить секрет, но когда на следующее утро юноша увидел, как она перешёптывается с другими друидами, то испугался самого худшего. Прекрасно зная о судьбе, выпавшей его матери и отцу, Тристан решил действовать.

Тем же вечером после захода солнца он подобрался к Руэль, когда она медитировала над освящёнными оленьими рогами в священной роще под тем самым деревом, на котором была повешена Флора АпБланк. Юноша прыгнул на неё в мёртвой тишине, но Руэль инстинктивно повернулась и вонзила остриё оленьих рогов Тристану в грудь. Это была самая мучительная боль, которую он когда-либо испытывал. Молодое чудовище испустило леденящий кровь агонизирующий вопль, но выдернуло остриё из своей груди и одолело Руэль, прижав её руки к бокам. Затем клыки Тристана удлиннились и заострились, и он погрузил зубы в шею друида, жадно глотая её кровь, пока его собственная кровь вытекала из нанесённой рогами раны и омывала его жертву. Кровь Руэль была первой эссенцией человеческой жизни, когда-либо вкушённой Тристаном, и она струилась по его венам с одурманивающим трепетом.

Кровные Враги

Жизнь друидов наполнена равновесием, влияющим на всех, кто с ними соприкасается, поэтому случилось так, что убийство Руэль навлекло

I: ИСТОРИЯ СКОРБИ



равное и обратное противодействие на её убийцу. Перед тем, как прийти в священную рощу для медитации над вопросом о дальнейшей судьбе Тристана, Руэль очистилась, выпив святой воды. Священная жидкость струилась по её жилам даже в тот момент, когда Тристан нанёс удар.

Поначалу Тристан не заметил медово-сладкого привкуса очищенной крови Руэль—ведь до сих пор вкус человеческой крови был ему неведом. Затем боль, намного сильнее той, которую он чувствовал на острие освящённых рогов, бросила его на границу потери сознания, и он понял, что кровь Руэль почему-то была для него ядовитой. До этого момента Тристан был уверен, что отцовская кровь даровала ему бессмертие. Теперь же он вдруг умер—он, не проживший и двух десятков лет!

Взбешённый Тристан дико рвал тело Руэль, раздирая его своими острыми ногтями, колотя её кулаками, крича от боли и ярости, пока тело его приёмной матери не обмякло. Молодое чудовище с шипением склонилось над друидом, собираясь завершить своё ужасное деяние.

Умиравшая Руэль, жизнь которой вытекала в почву священной рощи, прокляла Тристана: «Я собиралась исцелить тебя, вернуть тебя обратно к свету,—прошептала она сквозь пузырящиеся губы,—Но теперь—*будь ты проклят!* Моим последним вздохом я молю богов сделать тебя вечным узником этого места, которое ты запятнал злом! Пусть убийство кипит в твоих жилах при каждом закате солнца, и пусть ты никогда не обретёшь мир!»

Заброшенный навсегда*

Тристан истекал кровью в тот самый момент, когда он поглощал смешанную со святой водой кровь Руэль—и это, по иронии судьбы, действовало как переливание, очистившее его от мерзкого яда, который в конце концов превратил бы юношу в полноценного вампира. Тристан чувствовал мучительную боль и потому решил, будто умирает, но на самом деле это было исцелением.

Тем не менее, Руэль привела в движение растворение межмировых границ, которое в конце концов затянуло Тристана и окружающие земли в демиплан Ужаса. Покрытая нечистой кровью и почти до безумия разгневанная смертельным предательством своего приёмного сына, она лишила Тристана исцеления и вновь отравила его, на этот раз смертельным проклятием. Когда Руэль прокляла Тристана, солнце скрылось за горизонтом, и её кровь закипела в его теле. Извиваясь в судорогах, юноша упал на землю, вопя до тех пор, пока его жилы не лопнули, а затем он умер.

Но смерть—относительный термин среди проклятых. В любом случае, существование Тристана на этом не закончилось. Той же ночью он восстал как призрак и обнаружил, что не может покинуть священную рощу, в которой лежали останки—тело Руэль и его собственное. Мучимый зрелищем двух трупов, юноша истерично кричал и полз вдоль опушки священной рощи, искал способ покинуть окружающий его ужас и наполнял воздух вызывающими жалость стонами.

С приближением рассвета Тристан наполовину ожидал и наполовину надеялся, что очищающие лучи солнца уничтожат его. Вместо того непреодолимая сила втянула его в собственное тело,

* Непереводимая игра слов. «Forlorn forever» означает и «заброшенный навсегда», и в то же время—«Форлорн (название домена) навсегда».—прим. перев.

I: ИСТОРИЯ СКОРБИ

и он восстал, но не как вампир (vampire), а как вампур (vampure)—живой кровосос!

В панике Тристан попытался убежать из священной рощи, но быстро обнаружил, что всё ещё заперт в ней, даже в телесной форме. Казалось, что священные деревья протягивали ветви, как будто пытались удержать юношу, и невидимая стена не выпускала его за пределы рощи. На закате его кровь вновь вскипела, убивая его в пылающей агонии, и так оно повторяется с того дня.

Каждый вечер, когда солнце исчезает за горизонтом, Тристан умирает в ужасных муках и встаёт как призрак. Когда наступает рассвет, его ожидает собственное тело, и днём он должен жить как вампур (один высокопочитаемый мудрец предполагал, что Тристан—самый первый вампур). Он бессмертен и получает от того большое удовольствие, но несмотря на это каждый день умирает в мучениях и не может покинуть место, на котором был проклят.

Можно и не говорить о том, что вскоре когда-то бывшая священная роща в сердце страны Форфар стала пользоваться дурной славой. Некоторые связывали странные явления в роще со зверским убийством Руэль, другие с повешением Флоры, но никто не догадывался об истинной природе зла, которое ныне окутало холм. Орден друидов покинул рощу, и она превратилась в место тени и опустошения. По ночам из неё раздавалось эхо завываний—волчьих, по рассказам одних, и издаваемых чем-то неименуемым, по словам других. Несколько храбрых героев отправились в рощу, чтобы открыть её тёмные тайны. Ни один из них не вернулся.

Очищение огнём

Одним ветренным днём 1618 года Тристан попытался освободиться от проклятия, приковавшего его к священной роще, устроив в лесу пожар.

Пламя, расплаемое носящимся по ветру злом, распространилось по роще, превратив когда-то гордые деревья в почерневшие скелеты, а затем перекинулось на Бирнам и спалило в золу половину города. Когда огонь прогорел, не оставалось сомнения, что в лесу, помимо волков, было заперто нечто иное. Полные боли вопли, переплетавшиеся с рёвом пламени, звучали как человеческие, но они продолжались нечеловечески долго.

Самой жуткой подробностью той ночи было то, что одно дерево не сгорело: старый дуб, на котором была повешена Флора АпБланк и под которым умерли Руэль и Тристан. Было настолько явно, что дерево осталось нетронутым адским пламенем, что казалось, будто оно было посажено после того, как пожар утих.

После пожара 1618 года на Форфар обрушилась напасть—по стране начали бродить громадные стаи волков. Эти твари были столь агрессивными, что иногда они нападали на людей при свете дня прямо рядом с Бирнамом. Охотники пытались истребить волков, но на каждого убитого ими хищника появлялась дюжина новых, словно возникая из-под земли. Страшнее всего было то, что некоторые из волков казались уже мёртвыми: они передвигались медленными, дёргающимися движениями и, по-видимому, были неуязвимы для атак. Со временем охотники приспособились брать с собой на охоту жрецов, и волчья напасть (как живая, так и неживая) сократилась, хотя от неё так и не удалось избавиться полностью.

Бальзам Времени

По мере того, как проходили годы, на обуглившихся останках старого леса поднялась молодая поросль. Постепенно ростки превратились в могучие деревья, над которыми возвышался лишь старый дуб священной рощи. В то же время обитатели Форфара старели. В 1637 году барон и баронесса АпБланк скончались, не оставив наследников.

Они завещали власть над кланом одному из самых могущественных семейств, АпФиттлам. Те, кто когда-то принимали участие в охоте на Райвелина, участвовали в убийстве Флоры или поклонялись богам в священной роще, один за другим умерли от старости.

Замок А: Башня Порга

Через двести лет после убийства Руэль, в 1809 году, на месте священной рощи появился молодой менестрель, предъявивший свои права на владения клана АпБланк. Он объявил, что построит здесь своё имение, и поклялся не покидать холм до тех пор, пока строительство не закончится.

Человек этот утверждал, будто он—дальний родственник АпБланков из Бирнама, но это был ни кто иной, как сам Тристан. За двести лет он собрал огромные богатства, бережно сохраняя золото и драгоценности тех, кого его волки-помощники подстерегли и утащили в рощу ему на пропитание. Со временем он скопил достаточно сокровищ, чтобы построить на этом проклятом месте постоянную величественную резиденцию.

Установив своё «право наследования», Тристан нанял местных каменщиков и плотников, которые тем же летом возвели его новый дом. Менестрель приказал рабочим уничтожить каждое дерево на расстоянии пятидесяти футов от здания, за исключением старого дуба, который остался стоять прямо перед парадным входом. Имение было построено с размахом (это была полноценная крепость) и легко соперничало с АпФиттл Холлом—бывшей усадьбой АпБланков в лежащей ниже долине.

Покров тайны

Никто из строителей крепости никогда не спрашивал молодого менестреля, откуда взялись его

богатства. Не понимали они также и того, почему он решил построить дом на месте, которое пользовалось дурной славой, почему сам молодой человек никогда не покидает место строительства, или почему он настоял на уничтожении всех деревьев, кроме дуба. Однако было легко понять, отчего люди не проявляли любопытства. Однажды старшина строителей пожаловался, что его лошади будут замучены работой до смерти, если им придётся утаскивать с холма все стволы деревьев. Не говоря ни слова, АпБланк двумя быстрыми взмахами меча прикончил животных, а затем купил старшине новых лошадей. После этого случая тот ни разу ни на что не жаловался. Так как у молодого менестреля было достаточно денег, чтобы оплатить свои прихоти, и ни капли терпения, чтобы оправдать их, то никто не задавал вопросов.

Странно, но никто не мог вспомнить имени молодого человека, хотя все думали, что они его знают. Казалось, что каждый работник и житель деревни знает молодого человека под иным именем, и каждый был уверен, что настоящее имя известно только ему. По молчаливому соглашению все называли его «лорд АпБланк» или «молодой менестрель».

Тот факт, что Тристан был всего лишь вампуром, позволил ему демонстрировать свою очевидную смертность тем, кто мог в ней сомневаться. Тристан даже шёл на всяческие преувеличения, чтобы показать, что он — «человек дня». Он приписывал свои ночные исчезновения плохому ночному зрению и деликатному телосложению, которое требовало больше сна, чем обычно. Поэтому он всегда просил своих рабочих и гостей покинуть его дом задолго до заката, и никто не считал это странным.

Брак по расчёту

Когда крепость была завершена, лорд АпБланк начал приглашать гостей. Он славился своим гостеприимством, живыми разговорами, талантами

в музыке и шахматах, своими придворными маэрами и привлекательностью. Способности Тристана к стихам и песням, его культурность и непреодолимая физическая притягательность привлекли внимание многих девушек Бирнама, но его взгляд обратился лишь к одной из них — к Изольде, молодой красавице, посвятившей себя служению богу лечения Дианкхту. По иронии судьбы, Изольда была единственной из всех женщин Бирнама, не проявляющей интереса к многообещающему холостяку. Она была талантливым целительницей и повитухой, и была чрезвычайно предана своему призванию жрицы, так что люди были уверены, что Изольда никогда не уступит попыткам молодого менестреля. Поэтому репутация Тристана как романтика раздулась до легендарных пропорций, когда он каким-то образом уговорил Изольду выйти за него замуж.

Свадьба состоялась в 1813 году и стала общим празднеством. Некоторые заметили в тот день, как Изольда плакала, но горожане были уверены, что видели всего лишь слёзы радости.

После того торжественного дня лорд АпБланк не устраивал больше в своей крепости вечеринок, и пара жила там, общаясь лишь со слугами. Некоторые полагали, что прислужникам доброй Изольды следовало бы быть более вежливыми и дружелюбными, чем были слуги из крепости, но грубые, замкнутые люди, прислуживавшие лорду и леди АпБланк, были причиной того, что и чужаки, и родственники чурались усадьбы. В имении служил также небольшой отряд садовников, которые непрерывно занимались тем, что выкорчёвывали каждое молодое деревце, показавшееся из-под земли; лорд АпБланк настаивал на том, чтобы земля оставалась чистой.

Поначалу всем казалось, что молодая пара будет процветать — у них родились два сына и дочь. К сожалению, вместо того, чтобы принести Тристану и Изольде счастье, дети стали причиной

больших разногласий. Изольда желала, чтобы дети придерживались её веры, но их отец категорично не позволил им получить какое бы то ни было религиозное воспитание.

По мере того, как проходило время, отношения пары стали отличаться холодной формальностью вместо романтики и страсти, которых многие ожидали от привлекательного поэта-менестреля и его прекрасной жены. Многие девушки про себя обвиняли «чопорную Изольду» за охлаждение пламени лорда АпБланка и проклинали свою неудачу, из-за которой им самим не удалось его заполучить.

Ужас в гоме

После того, как семейное счастье покинуло имение АпБланков, на семью обрушились беды и горести. Первородённый сын, Гилан, прожил лишь до 12 лет; в 1826 году его разорвали волки. Вторым сыном, Моргольт, пал жертвой убийцы в 1833 году, когда ему было 18 лет. А младшая из детей, Бренгейн, — как и её мать, поклонявшаяся Дианкхту — таинственно пропала в 1838 году в возрасте 22 лет. Очевидцы утверждали, будто её утащило уродливое злобное чудовище.

На самом деле Тристан, прямо или косвенно, нёс ответственность за смерть обоих своих сыновей, а также за исчезновение дочери. Первая из смертей могла бы никогда не произойти, если бы Тристан не натравил своих волков на собаку мальчика. Гилан погиб, пытаясь защитить своего любимого четвероногого друга. Однако Моргольт умер от руки Тристана. Молодой священник, друг Моргольта, остался переночевать в замке, и лорд АпБланк воспринял его в качестве угрозы. Тристан и не подозревал, что его сын, воспитанный в духе благородного рыцарства, уступил свою удобную постель гостю, а сам занял жёсткую кровать в свободной комнате. Следующим утром, как только солнце показалось из-за

горизонта, Тристан приблизился к телу на кровати, предназначенной для гостей, и разрубил спящего на ней человека надвое своим мечом. Моргольт так и не узнал, кто нанёс ему удар. Юноше не было суждено проснуться, так как его внутренности выскользнули из разрубленного живота и выпали на пол гостевой комнаты.

С другой стороны, Бренгейн вовсе не умерла. Отец заточил её в подземелье под крепостью, когда она отказалась отречься от веры своей матери. В течение года она была узником в собственном доме. Даже Изольда не знала, что её дочь изнывает в тёмной камере, почти лишённой воздуха. Затем в 1839 году Бренгейн таинственно исчезла из темницы. Даже Тристан не знает, как ей удалось ускользнуть, и куда она пропала.

В том же году произошла самая большая из трагедий: Изольда, опустошённая потерей детей, по всей видимости покончила с собой. Об этом сообщил лорд АпБланк, обнаруживший её разбившееся тело под высоким балконом Башни Лорда. Священники, пришедшие забрать тело для погребения, согласились, что она разбилась насмерть, но они отказывались выдвигать догадки относительно мириад ран от уколов, покрывавших её тело. Тристан утверждал, что она поранилась, падая на своём пути вниз сквозь ветви старого дуба, и под его твёрдым взглядом священники приняли это объяснение.

Истории о призраках

Смерть шла по пятам и за слугами крепости. Большинство из них один за другим пали жертвами ужасных несчастных случаев. Другие страдали от странной изнурительной болезни. Иные убежали, думая о павшем на замок проклятии. Наконец, некоторые попросту бесследно пропали.

Слухи о том, что в замке что-то нечисто, бродили всегда—среди жителей Форфара ходили

странные истории и легенды о бестелесных созданиях. Про семью АпБланков, с самого начала странных для не входивших в их число людей, рассказывали, будто они живут в тихой гармонии с несколькими призраками. Тем не менее, после исчезновения членов семьи Тристана и большого количества слуг, не говоря уже о путниках, пропадавших в землях Форфара, неживые обитатели Башни Лорда получили репутацию злобных духов.

В течении, быть может, десятилетия после смерти своей жены, молодой менестрель жил в крепости в одиночестве, и в залах раздавалось лишь эхо его шагов. К 1850 году Тристан также пропал. Некоторые говорили, будто молодой менестрель наконец-то решил последовать за своей женой в смерть, что он также покончил с собой. Другие утверждали, что он попросту уехал из этого печального места.

Изменяющиеся времена

Замок АпБланк стоял покинутым более полувека. Находились такие, кто пытался похитить его сокровища, но они пропадали или находили ужасный конец. Вокруг снова вырос лес, и заброшенная крепость, на которой, по слухам, лежало проклятие, пала в забвение.

В течение второй половины 1800-х годов Форфар стал ещё опаснее. Казалось, что проклятие легло на саму землю. Призраки стали появляться всё чаще, и жестокость этих неживых духов всё нарастала. Когда столетие подходило к концу, поползли слухи, что в некоторых частях страны домашние животные стали превращаться в отвратительные, нелепые карикатуры на самих себя. Другие деревни распространяли безумные истории о тенях, которые выползали из тёмных углов, чтобы вонзить клыки в спящих жертв. Большей частью люди могли продолжать жить так же, как раньше, и путешественники всё ещё посещали

страну, но они держали оружие под рукой, когда опускалась ночь.

Замок Б: Замок АпБланк

В 1906 году по летоисчислению Форфара в окне заброшенной Башни Лорда заметили свет. Храбрецы, отправившиеся туда на разведку, обнаружили в замке мужчину около 30 лет, явившегося для того, чтобы предъявить права на наследство, оставленное ему «прадедушкой». Мужчина, назвавшийся Марком, обладал бросающимся в глаза сходством со своим предком, менестрелем АпБланком, и предъявил подтверждённые законными документами права на собственность, предоставив неопровержимое доказательство того, что он действительно является потомком АпБланков из Форфара. Его бумаги доказывали, что он—внук Бренгейн АпБланк, которая, по его рассказам, в 1839 году убежала в соседнюю страну, чтобы избежать отцовского гнева.

В действительности молодой человек был ни кем иным, как самим Тристаном, который вновь вышел на поверхность после пяти десятилетий раздумий в подземельях замка.

Первое требование Марка было простым: чтобы АпФиттлы позволили ему восстановить крепость и жить в ней. Предложенные чертежи показывали замок, который подошёл бы и королю, поэтому правящая семья согласилась неохотно, и затаила подозрения.

И опять были срублены деревья, и опять на холме закипела работа. К старой крепости были пристроены большой зал и башня для гостей, после чего лорд АпБланк поселился в своём обновлённом доме.

Когти силы стыкаются

Затем Марк нанял небольшой отряд верных последователей, многие из которых были грубыми

наёмниками-чужестранцами. В Бирнаме перешёптывались, что на самом деле это были опасные преступники, выкупленные из тюрьмы на деньги Марка. В то время, как эти головорезы стояли на страже, строители начали расширять существующие строения в полноценный замок, укрепленный огромными стенами. АпФиттлы протестовали против добавления стен и даже выслали на холм отряд солдат, чтобы, если придётся, остановить строительство силой. Не вступая в переговоры, люди Марка перерезали их и добавили кровь жертв в штукатурку.

АпФиттлы были разъярены, но у них было слишком мало ресурсов, чтобы подчинить АпБланка своей воле. Их внимание было обращено на новые войны с жителями низин, а также на появившихся в стране ужасных и необычайных новых чудовищ, с которыми надо было бороться.

В действительности в Форфаре всегда водились чудовища, но больше всего зла появилось в стране в течение трёх лет после прибытия Марка. За короткое время когда-то изобильный Форфар превратился в страну, которую путешественники старались избегать. Новые ужасы включали странных тварей, казавшихся отвратительной смесью частей тел людей и животных. Эти хромающие существа с изломанными, искривлёнными телами утаскивали тех, кто осмеливался выйти на улицу затемно. Появился и новый вид волков, наводящих на страну ужас. Они были размером с пони и казались разумными, подобно людям. Поговаривали, что у этих злобных воргов был собственный язык. Даже когда-то зелёные и изобильные леса Форфара начали показывать свою тёмную сторону. Поползли слухи об оживших злых деревьях, которые ловили зазевавшихся путников своими ветвями и пожирали их зияющими пастьми.

Судя по всему, больше всего чудовищ водилось в окрестностях когда-то священного холма,

который стал теперь пристанищем растущему замку Марка. Жители Бирнама начали подозревать Марка, поговаривая, что он был проклят и привлекает зло.

Так как солдаты АпФиттлов были заняты в сражениях с чудищами и в битвах с кланами из низин, правящая семья позволила Марку закончить расширение его крепости. Строительство продолжалось в течение всего 1909 года, и к зиме на том месте, где когда-то располагалась священная роща, стоял полноценный замок с зубчатыми стенами и бойницами.

К 1920-м годам Марк стал достаточно силен, чтобы выдвинуть следующее требование: он призвал покончить с правлением АпФиттлов и признать его бароном Форфара. Теперь АпФиттлы начали сопротивляться, но количество и жестокость сил Марка возросли. Назревавшая гражданская война прорвалась в конце 1920-х годов. Вопреки устроенной АпФиттлами осаде, силы Марка в конце концов победили, и выжившие члены рода АпФиттлов были брошены в темницы замка АпБланк.

Печать судьбы

Последний из АпФиттлов, паладин по имени Эндрю, был подвергнут пыткам и казнён в 1934 году. После жестокого уничтожения последнего из своих противников-АпФиттлов, Марк объявил себя непререкаемым правителем домена, и тёмные силы Равенлофта вняли ему. Полный злорадства барон АпБланк объявил о том, кем он является на самом деле, и приготовился править Форфаром железной рукой, но получилось иначе. Новый правитель и не подозревал, что его деяния медленно и неотвратно приближают роковой час его страны.

Форфар за одну ночь был вырван из Первичного Материального Мира и помещён в Равенлофт.

Сама земля была изменена до неузнаваемости, и та же судьба выпала её обитателям. Они стали гоблунами, искорёженными пародиями на тех, кем они были раньше.

Первые исследователи из Баровии, вошедшие в новый, внезапно возникший домен, невольно дали ему новое имя, словно высмеивающее прежнее: Форлорн*. Точно так же, по чистой случайности, они дали имя возвышающемуся замку: Тристенойра. На баровийском языке это слово означает «канун горя», но это имя могло бы быть и титулом правителя страны: Тристан Тёмный.

Так вторая страна демиплана ужаса заняла своё место среди теней.

Замок В: Замок Тристенойра

Тристану понадобилось несколько десятилетий, чтобы распространить своё влияние на гоблунов и превратить их в своих прислужников. Когда он, наконец, смог полностью подчинить себе гоблунов, то с их помощью он в очередной раз расширил замок. Строительство опять началось в годовщину смерти Руэль, на этот раз в 2009 году.

Как дальнейшее напоминание о смерти женщины, чьё проклятие навсегда приковало его к замку, Тристан начал кампанию устрашения против горстки людей, которые смогли сохранить свой человеческий облик—против друидов. Тристан поверил, что освободится от проклятия Руэль, если ему удастся истребить последних из верующих в тех богов, которые когда-то покровительствовали Форфару.

Тем не менее, в настоящее время Тристан остаётся запертым в своём замке и продолжает борьбу с остатками ордена друидов.

* Название «Форлорн» (Forlorn) похоже на прежнее название «Форфар», но в то же время оно переводится как «заброшенный, потерянный, одинокий».—прим. перев.

II: ВЛАДЫКА СТРАНЫ



руку тихую поднял;
Я чувствовал, как исчезал
В ней след последней теплоты;
И, взор на мёртвого вперив,
Я знал лишь смутно, что я жив.

Лорд Байрон.
Шильонский узник*

Тристан существует в двух обликах, но его не следует путать с оборотнями. Оборотни либо могут управлять своим превращением, либо, если превращение происходит помимо их воли, обращаются в лишённых разума тварей. Тристан не может управлять превращением, но в каждом из обликов он полностью себя контролирует. Кроме того, оборотни превращаются из человека в животное и обратно, в то время как Тристан становится то призраком, то вампиром.

Тристан АпБланк

АпБланк, Тристан

Лорд Форлорна

11 HD призрак/вампир, нейтрально-злой

Класс доспехов (AC) 0

Передвижение 9 (призрак)

Передвижение 12 (вампир)

Уровень/HD 11

Хиты 88

THAC0 11

Количество атак 1 (призрак) или 3 (вампир)

Повреждения/атаки старение

на 1d4×20 лет (призрак), 1d4/1d4/1d6 (вампир)

Особые атаки см. ниже

Особая защита см. ниже

Спротивляемость магии 40% (призрак), особая (вампир)

Подобно другим владыкам Равенлофта, Тристан создаёт вокруг себя *средоточие зла*. В связи с этим в его присутствии все проверки Страх и Ужаса делаются со штрафом -2, так же как и попытки священников изгнать нежить, если его вообще можно изгнать (см. «Слабости» на стр. 19). Эффект средоточия зла действует по всему замку, поэтому все попытки изгнать нежить в пределах замка делаются со штрафом -2.

Способности Тристана-призрака

У Тристана есть ряд способностей, связанных с обстоятельствами, при которых он стал призраком. То, что он боялся собственной смертности и ненавидел её, даровало ему способность *ускорять старение* (*accelerate aging*) смертных, которые хотя бы на мгновение посмотрят ему в глаза (1d4×20 лет, действует как атака взглядом—*gaze attack*). Священники 11 уровня и выше неуязвимы для этого эффекта. Персонажи всех других классов 13 уровня и выше получают бонус +2 к спасброску. Так как Тристан переживал из-за убийств Руэль и членов собственной семьи, он получил способность *испускать вопли* (*keen*) дважды за ночь (радиус действия 40 футов, спасбросок против смерти со штрафом -1). Его ужасающая внешность может *вызвать отвращение* (*cause revulsion*) у тех, к кому он прикасается (жертва должна сделать спасбросок против парализации или получает штраф -6 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам умений на одну неделю). Исцеляющие заклинания

священников избавляют от этих эффектов. Наконец, жажда власти дала Тристану способность *подчинять жертв* (*dominate victims*), входя в тела спящих людей, чтобы управлять их действиями. Чтобы противостоять этой способности, жертва может сделать спасбросок против парализации со штрафом -2. Подчинение прекращается перед самым рассветом, когда Тристану приходится покинуть тело жертвы и превратиться в вампура. Попытки священников изгнать Тристана, если они вообще возможны, делаются со штрафом -4 (этот штраф включает упомянутый выше эффект средоточия зла).

Тристана-призрака можно поразить лишь зачарованным оружием +3 и лучше, но бестелесному противнику нужно лишь зачарованное оружие +1 и лучше. Тристан способен в любой момент полностью восстановить полученные повреждения, поглощая сущность Ближнего Эфирного Плана. Восстановление занимает один раунд (примерно одну минуту), и в течение 20 минут после этого Тристан не способен предпринимать никакие действия. Перед восстановлением Тристан удалится в безопасное место, где он сможет отдохнуть.

Внешность призрачного Тристана такова, что, когда герои встретят его в первый раз, они должны сделать проверку Ужаса. Каждый раз, когда они впервые станут свидетелями его той или иной особой способности, они должны сделать проверку Страх.

Способности Тристана-вампура

Главная способность Тристана-вампура—это способность *очаровывать* (*charm*) укушенных им жертв. Эта способность действует точно так же, как одноимённое заклинание. Когда слюна Тристана попадает в кровь человека (или человекоподобного существа), тот должен сделать спасбросок против яда со штрафом -1 за каждые 2 пункта

* Перевод В. Жуковского.

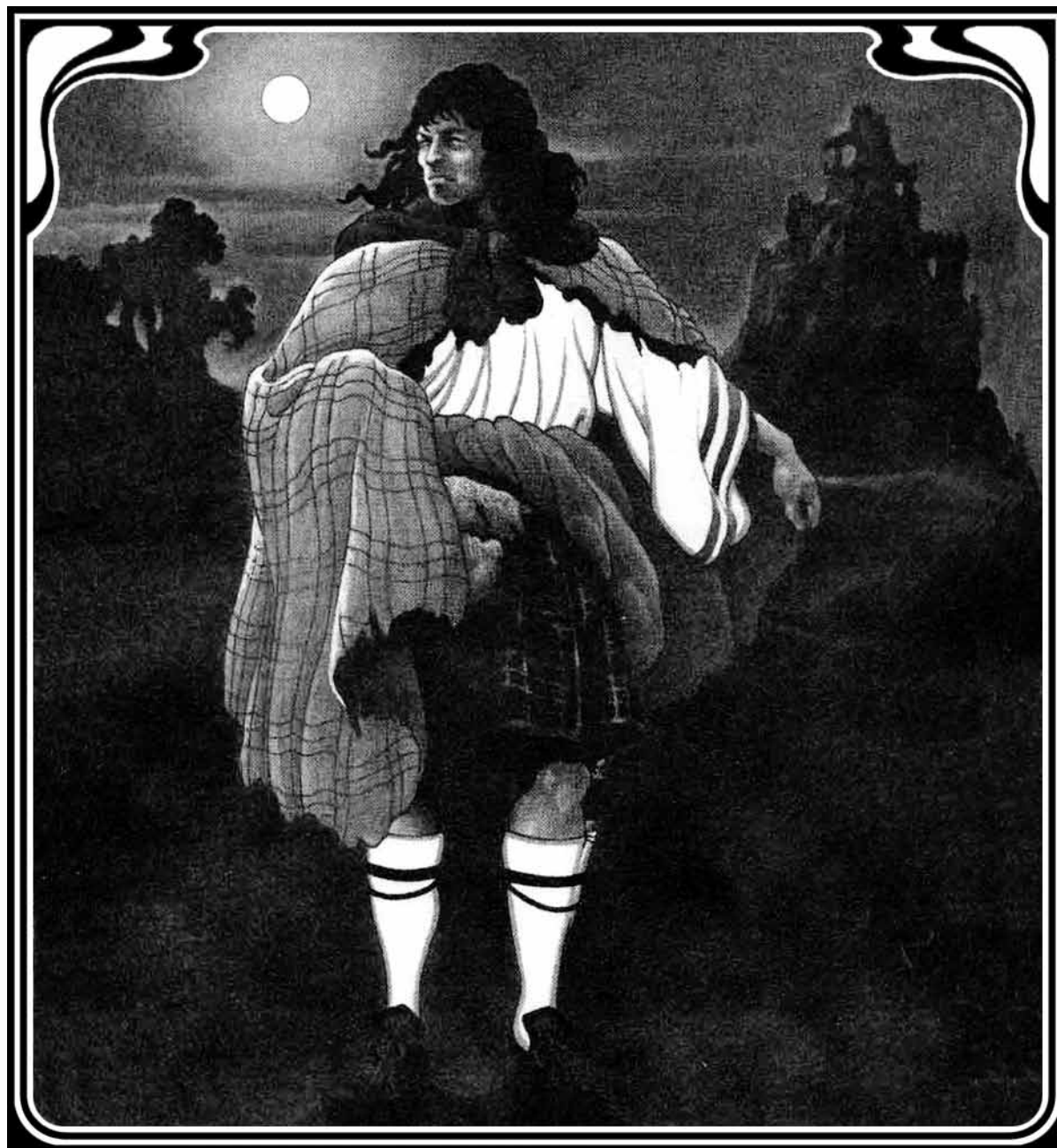
II: ВЛАДЫКА СТРАНЫ

повреждений от укуса, а также с дополнительным штрафом -2 из-за того, что Тристан является центром средоточия зла. Например, если укус Тристана нанесёт персонажу 3 пункта повреждений, то, чтобы избежать *очарования*, герой должен сделать спасбросок со штрафом -3.

В тот момент, когда проклятие Руэль превратило его в вампура, Тристан был *молодым (fledging)* вампиром (см. *Трактат Ван Рихтена о вампирах*), и он сохранил некоторые свойственные вампирам способности. Благодаря своей неестественно высокой Силе, Тристан получает бонус +2 к атаке и бонус +4 к повреждениям. Чтобы поразить его, необходимо зачарованное оружие +1 или лучше. Кроме того, три раза в день он может вызвать 3d6 волков или воров (по решению Мастера). Звери появляются через 1d6 раундов и подчиняются своему владыке в течение 2d4 раундов. После истечения этого времени звери остаются неподалёку, но не подчинены воле Тристана. Наконец, он сам может по желанию превращаться в вора. Во время превращения (которое длится один раунд) его класс брони (АС) снижается до 5, и он получает штраф -1 ко всем спасброскам. Один раз в день превращение в вора полностью восстанавливает его хиты.

В облике вора: АС 2; передвижение 18; #атак 1; повреждения 3d12; размер большой (L); боевой дух 16; остальные свойства как у вампура.

В этом облике Тристан не может *очаровывать* взглядом, истощать жизненные силы (вытягивать уровни опыта) своим проклятым прикосновением и регенерировать повреждения.



Тристан по ночам

На заходе солнца Тристан проходит через мучительное преобразование из телесной формы в бестелесную и превращается в призрака. В первый раз он прошёл через смерть на закате того дня, когда выпил освящённую кровь Руэль и когда она, умирая, прокляла его. События того дня были связаны для него с огромным эмоциональным потрясением и вызвали всплеск психической энергии. Мало того, что Тристан думал, что умирает—он знал, что убивает ту самую женщину, что заменила ему мать. Кроме того, он убивал единственного человека, который, быть может, мог исцелить его от вампиризма.

Трагедия такого масштаба случается лишь раз в несколько столетий, и она превратила Тристана в призрак *четвёртой магнитуды*. Способности и слабости духов всех магнитуд подробно описаны в *Трактате Ван Рихтена о призраках*; здесь приводится краткий обзор состояния и способностей Тристана как призрака четвёртой магнитуды. Все влияющие на игру эффекты, вызванные его призрачным состоянием, упомянуты и в тех местах книги, где они могут иметь значение.

Тристан АпБланк—бестелесный человекоподобный разложившийся призрак. Кожа призрачного юноши покрыта хорошо видными раздувшимися тёмными венами. Его волосы спутаны, одежда порвана и испачкана. Его грудь и простой килт*, какие носят друиды, покрыты пятнами крови. Иными словами, он выглядит так, как выглядел бы труп Тристана, если бы он умер той ночью, когда напал на Руэль в священной роще. Кроме того, на призраке видны следы ожогов от пожара, устроенного им в 1618 году: часть волос на голове сгорела, обнажив скальп, кожа потемнела от сажи,

одежда обгорела. Если свет падает на него определённым образом, то кажется, будто он дымит, словно его призрачное тело испаряется.

Так как Тристан бестелесен, он может проходить через стены, полы, мебель и другие предметы. Аналогично, сквозь него проходит большинство материальных объектов. Тристан может по желанию становиться невидимым, и он неуязвим для всех заклинаний, влияющих на биологические процессы.

Волшебные заклинания, бесполезные против призраков: *волшебный сосуд (magic jar), глухота (deafness), замедление (slow), заражение (contagion), избегание (avoidance), истощение жизни (energy drain), неудержимая пляска Omno (Otto's irresistible dance), облако смерти (cloudkill), перст смерти (finger of death), превращение предмета (polymorph any object), превращение других (polymorph others), прикосновение вампира (vampiric touch), раздражение (irritation), слепота (blindness), слово силы: оглушение (power word stun), слово силы: слепота (power word blind), слово силы: смерть (power word kill), смерть (death), туман смерти (death fog), удержание животного (hold animal), удержание человека (hold person), удержание чудовища (hold monster), ускорение (haste), усыпление (sleep), утопление (sink).*

Божественные заклинания, бесполезные против призраков: *восстановление (restoration), насылаение болезни (cause disease), насылаение глухоты (cause deafness), насылаение слепоты (cause blindness), разговор с чудовищами (speak with monsters), регенерация (regenerate), увеличение животного (animal growth), удержание животного (hold animal), удержание человека (hold person).*

Особым исключением из обычных правил в отношении Тристана является то, что заклинание

лечение ран (cure wound) любого уровня действует на него как заклинание *нанесение ран (cause wound)* того же уровня, но лишь если оно было наложено жрецом кельтского бога Дианкехта. Природа этого эффекта скорее психологическая, чем магическая. Он вызван тем, что и жена, и дочь Тристана были жрицами Дианкехта.

Тристан прикован к месту, на котором возвышается его замок, и не может удалиться больше чем на 100 футов от старого дуба, под которым он убил Руэль (см. «Священный дуб» на стр. 20).

Трактат Ван Рихтена о призраках включает интересные способы применения заклинаний и их эффекты против духов. Мастеру рекомендуется использовать эту книгу для лучшего отыгрыша владыки Форлорна.

Тристан gnём

Каждое утро на восходе солнца Тристан магически воплощается в телесную форму—в вампура. Хотя в 2122 году по календарю Форфара, когда персонажи входят в его владения, Тристану исполнилось 528 лет, он выглядит всего лишь на 40, поскольку стареет лишь на пять лет за каждое столетие своей жизни.

При рождении волосы Тристана были пшеничного цвета, свойственного роду АпБланков. К тому времени, когда он возмужал, его волосы потемнели и приобрели лёгкий каштановый оттенок. Когда Тристан выглядел на тридцать лет, волосы его начали редеть на висках. Сейчас он выглядит на сорок лет, его волосы стали значительно реже, в них появилась седина. Тем не менее, Тристан всё ещё обладает франтоватой внешностью. У него высокий лоб и выдающиеся скулы, унаследованные от аристократического семейства АпБланков. У Тристана гордая осанка, движения его исполнены изящества. У него гибкие длинные пальцы и глубокий мелодичный голос.

* Килт—традиционная одежда горцев Шотландии, похожая на доходящую до колен юбку из плотной шерстяной ткани.—прим. перев.

II: ВЛАДЫКА СТРАНЫ

Вампурская сущность лишь подчёркивает его физическую привлекательность.

Всё своё детство, проведённое среди друидов, Тристан носил простой коричневый килт, какие предпочитают эти жрецы природы. Первые двести лет после убийства Руэль Тристан провёл, подобно дикому животному. Он был заточён в священной роще, и его одеждой были кровавые тряпки, которые когда-то принадлежали его жертвам.

После того, как в 1809 году Тристан построил Башню Лорда и поселился в ней, он носил яркую одежду менестрелей. Он тщетно пытался наполнить свою жизнь радостью, которой был навсегда лишён, и скрывал свою злую природу под чуть приглушёнными первичными цветами, в которые были окрашены его килт, сорочка и берет. Так Тристан одевается в замке А.

Когда Тристан вновь появился на сцене в 1906 году и начал восстанавливать Башню Лорда, превращая её в замок АпБланк, он выбрал одежду, типичную для аристократов того времени. Тристан предпочитал фамильные цвета АпБланков: белый килт с зелёными полосами, спорран*, украшенный гербом АпБланков (кулак в латной перчатке, сжимающий белое перо), тёмно-зелёную сорочку с отороченными кружевами рукавами и воротником, белые шерстяные чулки и начищенные чёрные туфли с широкими серебряными пряжками. Он всё ещё следовал этой моде, когда в 1934 году Форфар вступил в Равенлофт и превратился в домен Форлорн. Так Тристан одевается в замке Б.

С того времени, когда Форлорн попал в Равенлофт, предпочтения Тристана в отношении одежды изменились, отражая его злую природу. Теперь на нём чёрный килт в серебристую клетку. Его сорочка сшита из белого шёлка, рукава с буффами

украшены красными прорезями. Кроме того, он носит белые шерстяные чулки, низкие чёрные туфли и плащ, украшенный таким же клетчатым узором, что и его килт. Так Тристан одевается в замке В.

Признаки вампиризма

Определить, что Тристан—вампур, нелегко. Его клыки удлиняются лишь тогда, когда он охотится или готов к убийству. В остальное время они нормальной формы, кроме моментов, когда Тристан злится или возбуждается. В таких случаях клыки вырастают помимо его воли.

Так как Тристан—вампур, то он должен пить кровь лишь один раз в четыре дня (выпитая кровь должна соответствовать 12 хитам жертвы). Если он не насыщается кровью, то каждый день после четвёртого теряет по 1 HD. В другие дни он ест обычную пищу, но ему достаточно одной трапезы в сутки.

Тристан не испытывает отвращения к чесноку, богослужебным принадлежностям и святым символам, хотя ему свойственны слабости, связанные с некоторыми особыми предметами, как описано ниже в разделе «Слабости». Вампуры не подвержены воздействию солнца, поэтому Тристан может выходить на улицу и днём. Однако он может обгореть на солнце (это хотя и не смертельно, но болезненно), поэтому в солнечные дни Тристан предпочитает оставаться в помещении. К его счастью, небеса Форлорна почти всегда затянуты облаками.

Высокое Обаяние Тристана совместно с его вампурской привлекательностью означают, что, когда герои встретят его в этом облике, он должен оказать на них положительное впечатление. Он *исключительно* красив и привлекателен. Хотя высокого значения его Обаяния достаточно, чтобы повлиять на мастерских персонажей и разумных

существ, то, удастся ли ему впечатлить персонажей игроков, зависит от Мастера.

Мастеру следует использовать все доступные средства, чтобы показать Тристана другом, союзником или несчастной жертвой. Если в отряде есть женщины, то в их присутствии Тристан будет рыцарственным, галантным и романтичным. К мужчинам он относится с уважением, может оказать поддержку и способен польстить самолюбию каждого. Тристан готов пойти на задержки в своих планах, если это поможет ему завоевать доверие героев. Любые действия персонажей, вызванные подозрениями, не должны ни к чему привести. Это настоящий вызов для способностей Мастера к отыгрышу. Однако в замке достаточно призраков, чтобы заставить персонажей ломать голову над тем, кто же настоящий повелитель домена. Кроме того, двойная природа Тристана позволяет ему быть по ночам злодеем, а днём притворяться добрым.

Слабости

Тристан—грозный противник, но у него есть и свои слабости. Большинство из них—не более чем мелкие неудобства, но некоторые представляют для этого уникального и могущественного владыки домена серьёзную опасность.

В какой бы форме Тристан не находился, он чувствителен к святой воде, которая оставляет на его вампурском теле шрамы (обычные вампуры неуязвимы для святой воды; аллергия Тристана связана с историей его жизни). В призрачной форме Тристан, будучи призраком четвёртой магнитуды, получает от святой воды лишь 1d4 пункта повреждений.

Большинство святых символов не пугают Тристана, и он даже может прикасаться к ним, не получая повреждений. С их помощью его нельзя изгнать ни в облике призрака, ни в облике вампура.

* Спорран—кошель, который носят с килтом, так как в килте нет карманов.—прим. перев.

II: ВЛАДЫКА СТРАНЫ

Единственное исключение—это священный символ кельтского бога Беленуса. Лишь этот символ, и только в руках священника с добрым мировоззрением, будет удерживать Тристана на расстоянии или обожжёт его при прикосновении. Священные символы Беленуса—особые кристаллы, которые «содержат кусочек солнца» (см. стр. 42). Их делают друиды Форлорна, которые, по иронии судьбы, не могут изгонять нежить. Герои могут узнать о действии священных символов Беленуса, если они будут обсуждать слабости Тристана с друидом (опять же, напомним, что обычные вампирьи не изгоняются никакими святыми символами; реакция Тристана связана исключительно с историей его жизни).

Освящённый (blessed) олений рог действует на Тристана подобно аллергену, вызывая такую же реакцию, какую испытывает вампир, столкнувшийся с чесноком. Сделанное из оленьего рога незачарованное оружие наносит Тристану повреждения, которые обычно наносит оружие такого типа.

Так как Тристан-вампир смертен, ему можно нанести повреждения, которые доведут его до 0 хитов. Можно даже полностью уничтожить его тело с помощью огня или другим способом. В таком случае он восстанет в виде призрака и использует свою способность *подчинить жертву (dominate victim)*, чтобы украсть тело одного из заключённых, томящихся в его стенах, или даже тело одного из героев! Со временем внешность украденного тела изменится, и оно начнёт напоминать прежнего Тристана.

Хотя заклинания биологической природы не действуют на призраков, Тристан получает повреждения от заклинаний *лечения ран (cure wounds)*, но только если их налагает жрец кельтского бога Дианкехта. Такие заклинания действуют на него, как заклинание *нанесение ран (cause wounds)* того же уровня.

Самая большая слабость Тристана связана с проклятием, которое обратило его в призрака и заточило в пределах священной рощи. В течение четырёх дней в году—двух солнцестояний и двух равноденствий—он совершенно беспомощен. Вместо того, чтобы действовать и днём, и ночью, он впадает в бессознательное состояние. Во время этих священных для друидов дней Тристан становится по-настоящему смертным, и его можно убить навсегда, чтобы он никогда больше не восстал из мёртвых. Чтобы определить, когда наступит следующий из этих священных дней, бросьте 1d100: результат броска показывает, сколько примерно дней осталось до следующего равноденствия или солнцестояния.

Тристан делает всё, чтобы сохранить эту свою слабость в тайне. Он убьёт каждого, кто докопается до неё, или хотя бы будет близок к открытию. Для дополнительной безопасности в те дни, когда Тристан впадает в «смертный сон», он прячется в одно из двух убежищ. Его прислужники охраняют эти убежища; кроме того, они защищены смертельными ловушками.

Священный дуб

Одна из наиболее примечательных слабостей Тристана—его связь со священным дубом, на котором повесили его мать и под которым он убил Руэль. Неизвестно, что за тёмную силу породили смерти родной и приёмной матерей Тристана, но кажется, что именно старый дуб служит тем якорем, который удерживает его в пределах священной рощи. Тристан не может отойти от дерева более, чем на 100 футов. Тем не менее, он отказывается уничтожить дуб, и не без причины: в ту ночь, когда Тристан поджёг священную рощу, он чувствовал пламя, пляшущее вокруг старого дуба. Именно это и вызвало ужасающие вопли, которые были слышны по всему лесу в ночь пожара.

Дерево, стоявшее в самом пекле, осталось практически невредимым, но на Тристане-призраке видны следы ожогов.

С тех пор Тристан благоразумно избегал всего, что могло бы повредить дереву. Он без жалости нападёт на каждого, кто будет вредить дубу. Атака по дереву должна рассматриваться как атака по самому Тристану, и он получает все повреждения. Кроме того, он получает штраф –2 ко всем броскам из-за мучительной боли, которую испытывает, когда страдает дерево. Если такие атаки доведут Тристана до 0 хитов, то дуб упадёт. Однако, если только владыка Форлорна не будет уничтожен навсегда, дерево поднимется и регенерирует вместе с ним.

По иронии судьбы, проклятие Тристана можно разбить, уничтожив священный дуб. Если герои срубят дерево в один из священных для друидов дней, когда Тристан смертен, он больше не будет заключён в стенах замка и сможет продолжить своё ужасное правление там, где пожелает (см. «Тёмное предзнаменование» в *Кануне горя*).

Текущее состояние

Вот уже 513 лет как Тристан пытается покончить с проклятием, которое, испуская последний вздох, наложила на него умирающая Руэль. До сих пор все его попытки не увенчались успехом. Он сжёг священную рощу, вырубил деревья, выкорчевал пни и сделал множество других попыток осквернить это место, но все они были тщетными.

Возможно, проклятие было бы разбито, если бы был уничтожен старый дуб, но Тристан не делает этого по двум причинам. Во-первых, дерево неуязвимо ко всем магическим атакам; неизвестно, вызвано ли это колдовством друидов или проклятием Тристана. Во-вторых, если дерева касается топор, огонь или нечто иное, способное

II: ВЛАДЫКА СТРАНЫ

причинить ему вред, то Тристан чувствует боль дерева, получает все нанесённые ему повреждения, и потому незамедлительно спешит на защиту священного дуба.

Тем не менее, Тристан не из тех, кто легко сдаётся, в особенности если на кону стоит его свобода. Он снова и снова пытается освободиться от проклятия. Его текущие замыслы включают в себя план по уничтожению бродящего по замку призрака Руэль. Тристан надеется, что проклятие будет разбито, если призрак женщины-друида упокоится или будет уничтожен. До сих пор владыке Форлорна не удалось расправиться с призраком Руэль; все попытки найти её останки также были безуспешны. Если Тристану предоставится возможность, он может попросить героев помочь ему в этих попытках.

Кроме того, Тристан надеется, что сможет разрушить проклятие, если вытравит из Форлорна последние следы колдовства друидов: он верит, что это либо сразу же освободит его, либо позволит ему повалить священный дуб. Стремясь к своей цели, он беспощадно преследует, бросает в темницы и убивает тех немногих, кто продолжает следовать традициям друидов. Тристан приказал своим прислужникам вырубить и выжечь немногие ещё сохранившиеся в Форлорне леса, пытаясь тем самым искоренить последние из священных рощ. Кроме того, он сводит на нет все записи о богах, которым когда-то поклонялись в его стране, и уничтожает все связанные с ними символы и богослужебные принадлежности.

Исполнение всех этих планов Тристан возлагает на своих прислужников-гоблунов, так как сам он заточён в собственном замке. В отличие от других владык Равенлофта, он может чувствовать то, что происходит в его домене, лишь через мысли гоблунов. Так как его прислужники не обладают высоким разумом, знания Тристана о состоянии дел в стране далеки от идеала. Его планы часто

рассыпаются из-за того, что гоблуны не справляются со сложными заданиями.

Тристан не вмешивается в непрерывные войны между кланами гоблунов; возможно, таким образом он карает их за постоянные провалы, а быть может, их схватки служат жестоким развлечением для злого владыки.

За прошедшие столетия Тристан превосходно научился лгать. Встретившись с героями, он будет осторожно искажать правду в попытках склонить их на свою сторону, представляясь несчастной жертвой. Тристан-призрак может попытаться убедить персонажей, что он — не нашедший упокоения дух одного из друидов, которых столь жестоко преследуют в Форлорне. Тристан-вампир представится либо печальным вдовцом, потерявшим всех, кто был ему дорог (замок А), законным правителем

клана, которого обстоятельства вопреки его воле вынуждают прибегать к насилию, чтобы вернуть власть (замок В), или героем, забравшимся в замок Тристенойра и заточённым тут злыми духами, в том числе призраком Руэль (замок В).

Как повелитель Форлорна, Тристан достаточно могуч, чтобы легко расправиться с любыми противниками, которым хватит смелости добраться до мрачного замка на обрыве и встретиться с ним в его собственном доме. Хотя Тристан мог бы обойтись без хитростей, он испытывает от них извращённое удовольствие. Ему нравится опутывать героев паутиной лжи, возвращая в них ложное чувство доверия и безопасности, чтобы потом нанести удар, подобно смертельно опасному пауку, бросившемуся на жертву из центра паутины.



Противостояние Тристану

Проклятие заточило Тристана в замках Форлорна, поэтому персонажи не встретят его ни в каком ином месте. Он может следить за тем, что происходит в стране, лишь через своих гоблунов, поэтому к замку можно пробраться незамеченными.

Если герои прибудут в замок днём, то, скорее всего, они не распознают во встретившем их человеке вампура. Находясь в этом облике, Тристан попытается убедить персонажей в своей доброте. Он может даже предложить героям поддержку в борьбе против себя самого в облике призрака, и будет притворяться, что помогает им. Если же персонажи встретятся с Тристаном ночью, им не составит труда понять, что он — призрак.

Так как его внешность днём и ночью сильно различается, то маловероятно, что персонажи смогут связать их вместе. В замке полно призраков, и героям будет сложно определить, кто из них настоящий владыка страны (если владыкой вообще является один из призраков). Чтобы ещё больше запутать дело, Тристан попытается убедить персонажей, что злой повелитель страны — призрак Руэль, который также обитает в замке.

Героям будет легче выяснить правду, если перед тем, как отправиться в замок, они проведут некоторое время, обследуя Форлорн. Это даст им шанс узнать о том, до какой степени прислужники Тристана подчиняются своему господину, встретить противостоящих Тристану друидов и познакомиться со странным воздействием на страну священных для друидов дней. Тем самым герои получат подсказки, с помощью которых можно узнать о некоторых слабостях Тристана.

Закрытие границ Форлорна

Тристан, как и большинство владык Равенлофта, может закрывать границы своей страны, хотя до сих пор этого никто не видел (по крайней мере, никто не рассказывал ни о чём подобном). Если Тристан хочет помешать кому-либо покинуть Форлорн, то, как только жертва приблизится к границе, она обнаружит, что не может двигаться. Жертва будет оставаться в одной и той же позе (стоять, сидеть на коне или висеть в воздухе, если она летела) до тех пор, пока Тристан не решит её освободить. Жертва словно застывает на месте, как если бы волшебник наложил на неё заклинание *удержание человека (hold person)* неограниченной длительности. Пойманные персонажи осознают всё, что происходит вокруг, но не могут двигаться и говорить. Тристану нет нужды сосредотачиваться для поддержания этого эффекта, и он прекратит действовать лишь в том случае, если Тристан будет убит.

К счастью для потенциальных беглецов, Тристан знает о тех, кто пытается бежать из его страны, только если может «видеть» их через мысленную связь со своими прислужниками, поэтому граница может быть заперта лишь под внимательным взглядом гоблунов.

Конечно, Тристан может приказывать своим прислужникам убить парализованных беглецов. Иногда Тристан закрывает границу лишь для того, чтобы временно задержать нарушителя спокойствия до тех пор, пока дела в стране не будут приведены в порядок. В таких случаях герой попросту задерживается на границе до того момента, когда прислужники Тристана не сделают его путешествие бессмысленным. Люди, «замороженные»

на границе, по-прежнему нуждаются в пище и стареют, как обычно. Если прислужники Тристана будут приводить дела в порядок слишком долго, несчастные жертвы могут умереть от голода или (если пропитание не представляет проблемы) от старости.

Союзники пойманной жертвы или проходящие мимо друиды могут попытаться спасти её. Тело можно двигать (например, можно силой накормить жертву) и перенести от границы в безопасное убежище. Однако это не разрушит волшебные пути, удерживающие человека, даже если отнести его в другой домен!

Мастер может решить, что та или иная магия способна восстановить подвижность до того, как Тристан отпустит свою хватку. Заклинания, которые можно использовать для борьбы с магическими эффектами закрытия границы, включают *развеивание магии (dispel magic)*, при этом считайте, что закрытие границы действует так, как если бы его наложил заклинатель 18-го уровня), *освобождение (freedom)*, обращение волшебного заклинания 9-го уровня *заточение — imprisonment*) и *исполнение желаний (wish)*. Однако Тристан немедленно почувствует, что его хватка была разрушена, и может восстановить её, если жертва снова попытается сбежать.

III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА



*Ветер потоками мрака
хлестал по верхушкам крон,
Луна в облаках мелькала,
как призрачный галеон.
Дорога змеей серебрилась
на лоне кровавых болот...*

*Альфред Нойес. Разбойник**

Когда Форфар находил-ся в Первичном Материальном Мире, он был страной высоких холмов, пышных лесов и искрящихся ручьёв. Переход страны в демиплан Ужаса предвляли несколько месяцев землетрясений, странных огней в небе, жарких ветров, приносящих дурные запахи, и раскатистого подземного рокота. Немногим было суждено пережить грядущие изменения,—по крайней мере, сохранив человеческий облик,—но выжившие запомнили этот период в истории Форфара (а в особенности 1934 год) как «время ужасов».

Когда Форфар был вырван из Первичного Материального Мира, силы зла изменили его, искажая и изменяя топографию страны. Там, где прежде возвышались холмы, поднялись горы. Ручьи изменили русла, появились новые озёра. Участки земли провалились, оставив зазубренные обрывы и глубокие пропасти. Целые леса деревьев были повалены, как если бы их смахнула рука гиганта. Облака затянули небо, и начал моросить холодный дождь.

Это превращение принесло Тристану мрачное удовольствие. Он всеми силами старается обезобразить страну ещё больше. Если Тристан не может свободно бродить по собственным владениям, то он сделает так, чтобы подобные прогулки не доставляли удовольствия никому другому.

Нынешний Форлорн—это тёмное и заброшенное место. Отдельные его участки ещё покрыты лесом, но прислуживающие Тристану гоблуны трудятся не покладая рук, чтобы обнажить склоны холмов. Остаются лишь маленькие участки настоящего леса—защищённые друидами священные рощи.

Единственное селение, стоявшее в пределах прежнего Форфара—городок Бирнам—лежит в руинах под обрывом, на котором возвышается замок Тристенейра. По всему домену рассыпаны заброшенные хутора, большинство которых разрушилось во время сильных землетрясений, происходивших, когда страна переместилась в демиплан Ужаса.

Надо всем возвышается горный пик, известный как «Глотка Арауна» из-за зияющей на вершине трещины, которая, как полагают, ведёт прямо в подземный мир. Когда идёт дождь (как это почти всегда бывает в Форлорне), по тёмному мрачному воздуху от горы растекаются дурнопахнущие испарения.

В целом домен Форлорн—это холодное, задумчивое место. Лишь изредка тёмные облака в небе расступаются и позволяют размытому солнечному свету прикоснуться к расквашенной земле. Днём постоянно моросит дождь, в лесу повсюду мокро, с веток падают капли. Ночью дует ветер, где-то вдалеке зловеще грохочет гром, и небо освещают редкие всполохи зарниц.

Так как домен необитаем (за исключением злобных гоблунов или отдельных друидов-отступников), то в нём нет тёплых очагов, нет безопасных мест отдыха. Как точно подсказывает его название,

в Форлорне** уставшему путнику не найти убежища. Это земля расставаний, прощаний и скорби.

Гиблые леса

На первый взгляд кажется, что домен Форлорн покрыт пышными зарослями. Тем не менее, более пристальный взгляд на эти леса быстро открывает горькую истину. Хотя многие деревья пережили перемещение Форфара в демиплан Ужаса, это путешествие преобразило их, как и всю страну. Деревья, произрастающие сейчас в лесах Форлорна, изогнуты и искривлены, на их листьях видны пятна грибков, а иглы пожелтели от болезней. Некоторые покрыты таким множеством извивающихся гусениц, что кажутся живыми. Другие поражены клещами, которые падают на каждое теплокровное существо, проходящее под заражёнными ветвями. Деревья с пустыми стволами служат домом кусачим насекомым и другим неприятным тварям.

В разорённых лесах Форлорна не видно свежего зелёного цвета здоровых развивающихся растений. Его место занимают мрачные коричневые, серовато-зелёные оттенки и глубокие тени. Многие из возвышающихся в лесу деревьев мертвы, хотя они продолжают стоять, добавляя свою толщину в кажущуюся густоту леса. Другие деревья кажутся крепкими и прочными, но они высохшие и мёртвые от середины высоты до верхушки. Такие деревья известны как «вдоводелы» из-за того, что им свойственно переламываться, когда их пытаются срубить. Верхняя часть падает на ничего не подозревающих лесорубов, убивая их и оставляя одиноких вдов и сирот.

Пространство между деревьями густо заросло терниями и сорняками. Там, где когда-то

** От англ. «forlorn» — «заброшенный, одинокий». — прим. перев.

* Перевод А. Лукьянова.

III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА

росли нежные цветы и целебные травы, теперь земля покрыта худосочными сорняками, шипастыми кустами и ядовитыми грибами. Путники, которым повезёт наткнуться на тропинку, обычно обнаруживают, что она ведёт лишь к логову гоблунов.

Многие предполагают, что шишковатые стволы и изогнутые ветви деревьев Форлорна могут обладать какой-то формой разума. И действительно, в тусклом свете хмурого дня, когда ветер шевелит ветви, весь лес кажется живым. Ходят невероятные рассказы о деревьях, которые заглатывают путников целиком, и даже о том, что целые рощи деревьев внезапно вытягивали свои корни из почвы и, пошатываясь, уходили на другое место, оставляя за собой лишь голые, пустые склоны холмов. Другие говорят, что это всё рассказы старых глупцов.

В лесах Форлорна действительно скрываются опасности. Здесь и там на склонах холмов растут живодеревья (quickwood tree), затягивающие зазевавшихся путников в свои зияющие пасти захватывающими корнями. По стране бродят злобные тренты, а некоторые из них подчиняют себе обычные деревья, чтобы те помогли им творить зло. Немёртвые тренты, на первый взгляд кажущиеся обычными гниющими сучковатыми стволами, используют искажённую друидическую магию, чтобы обездвижить свои жертвы, а затем пронзают их острыми сучьями и выпивают кровь.

Пожалуй, больше всего страха вызывают мёртвоголовые деревья. Эти злые растения отмечают те места, где когда-то было пролито много крови. Ещё опаснее самих деревьев вырастающие на них отвратительные, гниющие фрукты и их смертельно опасные семена. Мёртвоголовые деревья растут как в лесах, так и отдельно стоящими рощицами по всему Форлорну.

Воздух в лесах влажен и зловонен. На гниющих стволах и на губчатой почве растут грибы.

Фикомиды (physcomid) и маленькие аскомиды (ascomid), обычно встречающиеся только в подземельях, процветают в полутьме под плотным пологом леса. Кое-где можно найти тёмные участки забывайника (obliviax), который ещё иногда называют «мхом памяти», а также два вида плотоядных растений: удушающий ползун (choke creeper) и внушающее страх висельное дерево (hangman tree).

Путешествие по гиблому лесу может лишить путника присутствия духа. Ветер всё время шелестит листьями и шевелит ветви кустарников, так что лес кажется ожившим и зловещим. Под ногами повсюду лежат мёртвые гниющие растения, придающие воздуху тошнотворный запах. Общее ощущение таково, как будто за каждым мёртвым стволом, под каждым листом скрываются следящие глаза. И, к сожалению, это ощущение недалеко от истины.

«Расчищенная земля»

В последние месяцы война Тристана против друидов Форлорна приняла новый оборот. После того, как он многие годы посылал своих прислужников-гоблунов в лесную чащу, чтобы отыскать и захватить своих противников, Тристан пришёл к выводу, что лучший способ разыскать тех последних, кто остался верен учению друидов — полностью уничтожить лес, который их защищает и поддерживает. Вооружив своих гоблунов топорами, Тристан послал их в лес с приказом срубить каждое дерево, не важно, насколько оно мало.

К настоящему моменту гоблуны очистили полосы земли по обе стороны дороги, ведущей в замок Тристенойра, так же как и добрую долю на склоне холма на другой стороне замка. Они потрудились и на нижних склонах в юго-восточной части домена.



III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА

В этих районах не осталось никакой живой растительности. Склоны холмов превратились в непролазную трясику из грязи, заваленную гниющими стволами деревьев и ветвями с острыми обломанными концами. Воздух нечист, а передвижение медленно и связано с риском. Путешествующие по расчищенной земле будут часто увязать в густой, мокрой грязи (по этим скользким склонам можно передвигаться лишь с такой же скоростью, как по болоту).

Когда начался проект по «расчищению земли», Тристан ожидал, что гоблуны смогут быстро завершить работу. Но кажется, будто сама земля злоумышляет против Тристана. Злые и немёртвые тренты, плотоядные растения и другие смертельно опасные создания, обитающие в страдающем лесу, очень замедляют усилия гоблунов. Владыка недоволен тем, как до сих пор продвигается работа его прислужников, и он часто вымещает на них свой гнев.

Священные рощи

В дебрях заражённых лесов Форлорна спрятаны маленькие участки растущего зелёного леса. В этих укромных рощах опасная растительность уступает место обычным, здоровым растениям. Деревья вырастают высокими и свободными от болезней, подлесок не такой густой, под ногами благоухает мягкий мох, и повсюду красуются мелкие белые цветы. Кое-где встречаются даже омела и некоторые целебные травы. Здесь можно найти деревья, которым поклоняются друиды: дуб и рябину.

Те, кто следует вере друидов, почитают эти священные рощи и используют их для проведения своих церемоний, ритуалов и медитаций. Рощи — то небольшое, что осталось от покрывавших когда-то всю страну Форфар пышных лесов. Две из этих лесных рощ очень малы, меньше

мили в диаметре. Две другие лишь немногим больше — возможно, около полутора миль от края до края.

До того, как Тристан обезобразил землю, Форфар был страной гармонии и равновесия. По ней могли проноситься войны кланов, соседние страны могли подниматься и распадаться, но сама земля оставалась неизменной; друиды заботливо ухаживали за ней, пока одно время года сменяло другое.

Когда Форфар попал в Равенлофт, всё изменилось. Силы, которые придали ему новую форму, за одну катастрофическую ночь уничтожили большую часть лесов. Болезнь и гниль быстро распространились по большей части того, что осталось. Тем не менее, часть здорового леса выжила, и она была достаточной для того, чтобы служить убежищем тем друидам, которые благодаря своей вере смогли сохранить человеческий облик. В течение ряда лет им удавалось оберегать то, что осталось от леса. Тайно трудясь, они даже восстановили некоторые пострадавшие от болезней участки, но эти ранние успехи привлекли внимание владыки страны.

Кампания Тристана по уничтожению друидов в домене Форлорн началась в 2009 году по летоисчислению Форфара. По мере того, как в течение следующего столетия друиды подвергались заключениям и казням, их влияние на землю слабело. Сегодня сохранились лишь маленькие участки прежнего леса. Остаток был выкорчеван или обезображен Тристаном и его прислужниками-гоблунами, чтобы лучше подходить тёмным планам повелителя.

Тем не менее, даже в Равенлофте земля сражается с Тристаном, пытаясь восстановить свою естественную гармонию. Как если бы земля из последних сил пыталась восстановиться, четыре дня в году (в два дня солнцестояния и два дня равноденствия) повсюду прорастают молодые побеги

дуба и рябины. В первый день эти маленькие деревца вырастают до высоты в один фут, но после этого они растут с обычной скоростью. Друиды осторожно собирают их по всему домену и затем высаживают там, где верующие смогут ухаживать за ними. Друиды надеются, что со временем, при достаточной защите, из этих маленьких участков зелени поднимутся новые священные рощи. Любопытно заметить, что дубовые жёлуди и семена рябины прорастают лишь в священные для друидов дни, вне зависимости от того, когда они были высажены, но они будут расти практически повсюду, даже на голых камнях или внутри самого замка.

После того, как путники испытают ужасы гиблого леса, эти рощи вызовут у них вздох облегчения. Путешественники могут потерять осторожность, но это очень опасно. Хотя сами растения не несут зла, рощи не защищают от злых обитателей Форлорна, которые могут проходить между деревьями. Остатки ордена друидов тверды в решении удерживать зло на расстоянии от священных рощ, но друиды часто падают жертвами охотящихся там сил зла.

Озеро Алых Слёз

Это озеро лежит в узкой извивающейся долине, которая образовалась, когда неистовые силы преобразили Форфар, чтобы создать домен Форлорн. В то время несколько оползней соединили вместе цепочку мелких прудов и образовали озеро. Из его северной части в Гундарак вытекает река Мусард.

Вдоль кромки озера из воды поднимаются тёмные сухие еловые деревья, похожие на руки скелетов. Когда-то они гордо возвышались на склоне горы. Теперь они служат мрачным напоминанием о смерти и разложении, преследующих эту страну.

III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА

На обоих берегах озера возвышаются обрывы из красного гранита высотой в 1000 футов. Днём поверхность озера кажется почти чёрной: тот слабый дневной свет, что проникает сквозь обычное для Форлорна затянутое небо, преграждается обрывами, которые погружают озеро в глубокую тень. Время от времени кроваво-красные лучи заходящего солнца проникают сквозь облачную завесу. Отражаясь от красных гранитных стен, они придают поверхности озера красноватый оттенок. Эта окраска может быть простейшим и наиболее логичным объяснением того, откуда Озеро Алых Слёз получило своё название, но друиды-отступники Форлорна сохранили устную историю, которая предлагает другие, возможно более вероятные, рассказы.

Одна из легенд утверждает, что в до-равенлофтовские времена маленькое озеро на этом же месте носило то же самое название. Песня бардов, ныне известная лишь друидам Форлорна, рассказывает историю вампира, пришедшего на берега озера, чтобы оплакать потерю своей смертности. Девушка из города Бирнама видела, как он рыдал кровавыми слезами; таким образом пруд получил своё название. Песня, известная как «Плач мертвеца», основана на истории Райвелина, отца Тристана. Будучи вампиром, Тристан—если он вообще плачет—плачет обычными человеческими слезами.

Другая история утверждает, что в «поворотные моменты» года (дни равноденствия и солнцестояния) с гранитных обрывов в озеро текут кровавые слёзы. Говорят, что это явление вызвано скорбью земли из-за того, во что она превратилась.

Ещё одна легенда утверждает, что захваченных гоблунами друидов приводят на берега озера, где их скормливают ужасающему чудовищу, обитающему в глубинах. Говорят, что «потерянные боги оплакивают друидов, когда-то поклонявшихся им». Именно слёзы богов окрашивают озеро в алый цвет.

«Агги»

В легенде об озёрном чудовище есть зерно истины. В Озере Алых Слёз действительно обитает чудовище. Существо, известное как Агата, или «Агги», принято считать чем-то вроде змеи. Путешественники, посетившие эту часть Форлорна, сообщали о том, что на поверхности тёмного озера показывается нечто, похожее на несколько горбов. Некоторые говорят, что все горбы—это части одного чудовища, в то время как другие утверждают, будто в озере обитают несколько существ. До сих пор никому не удалось создать подробное описание твари, но некоторые мудрецы предполагают, что это некий гигантский морской змей, запертый в озере.

На самом деле Агата—это чудовище, обитающее только в Равенлофте, в домене Форлорн (см. стр. 80). Этот морская змея-нежить, с таким же опасным дыханием, как у любого дракона, встречается лишь в Озере Алых Слёз. Никто не знает, как чудовище здесь очутилось, но судя по очевидному размеру Агги и по расстоянию от озера до любого более-менее большого водоёма, похоже на то, что она была помещена сюда некоей могущественной силой. Безусловно, ни один из местных прудов до образования Озера Алых Слёз в 1934 году не был достаточно глубоким, чтобы в нём могло обитать подобное создание. Некоторые предполагают, что озеро может быть бездонным; что вода, вытекающая из него в реку Мусард, поднимается из какого-то удалённого места в ином мире. Возможно, озеро является порталом в иной мир и даже может служить выходом из Равенлофта. Или, возможно, у озера есть дно—дно, покрытое многочисленными сокровищами, оставшимися от тел жертв Агги. До сегодняшнего дня ни один из посетивших Форлорн искателей приключений не был настолько храбрым, чтобы проверить эти теории.

Кроме Агаты, в озере есть и более привычные опасности. Например, вода заражена горловыми пиявками (throat leech) и поэтому её опасно пить. Эти твари живут лишь в самом озере; на небольшом расстоянии вниз по реке вода быстро струится и не заражена. В озере обитает также некоторое количество электрических угрей.

Глотка Арауна

Когда Форфар вступил в Равенлофт, изменившие его форму силы подействовали на землю с такой мощью, что она была разорвана до самых своих недр, образовав на поверхности домена зловещий провал. Эта зияющая расщелина, находящаяся на вершине высочайшего пика домена (4500 футов высотой), изначально именовалась «уста́ми подземного мира». С течением времени она была переименована в честь кельтского бога смерти и подземного мира: Глотка Арауна.

Расщелина, имеющая около 500 футов в ширину и полмили в длину, бежит изломанной линией вдоль каменистого гребня пика. Так как на этой части горы нет деревьев, хорошо видны поднимающиеся из провала пары. Считается, что эти желтоватые вздымающиеся испарения вносят свой вклад в постоянно окутывающий домен облачный покров.

На живой памяти нет ни единого путешественника, который отважился бы взобраться на гору и приблизиться к Глотке Арауна. Большинство из тех, кто видел её издалека, полагают, что испарения должны быть в лучшем случае вредоносными, а скорее всего они смертельны. Так как до сих пор никто не заглядывал в эту дымящуюся бездну, невозможно сказать, что в ней скрывается. Возможно, это действительно вход в подземный мир и в царство мёртвых. Провал может быть заполнен бурлящей грязью или расплавленной лавой. Или, быть может, там находится нечто чудесное...

Пещеры мертвецов

Рядом с Глоткой Арауна, недалеко вниз от восточной стены пика, на склоне горы можно разглядеть зев пещеры. Хотя он хорошо виден с лежащих у подножия холмов, лишь очень храбрые или очень глупые отправляются, чтобы заглянуть внутрь, ибо скрывающиеся за входом пещеры служат гробницей для мёртвых гоблунов.

Пещеры Мертвецов были высечены в горной породе столетия назад потоком лавы, и они были одной из немногих геологических достопримечательностей, сохранившихся при превращении страны в домен Равенлофта. Пещеры включают в себя множество связанных, похожих на лабиринты туннелей и проходов, заполненных сталактитами и сталагмитами. Подземные потоки заполняют пещеры зловещим шёпотом, в то время как капли воды, падающие то и дело там и тут, насыщают воздух холодом и влагой. Странные тени камней, видимые в колеблющемся свете факелов, кажутся заполняющими пещеры необычайно изуродованными существами, а писк и шуршание летучих мышей над головой только усиливают чувство напряжения. Сам воздух здесь кажется плотным.

В самых удалённых покоях Пещер Мертвецов гоблуны помещают тела своих сородичей. Никто не может сказать, в какой точно форме проходят эти похороны и какие необычные злые ритуалы там выполняются. Точно так же неизвестно, по какой причине гоблуны Форлорна выбрали это место для упокоения своих мертвецов. Возможно, они чувствуют, что близость пещер к провалу (который посвящён Арауну, богу мёртвых) будет защищать тела их сородичей от того, чтобы быть поднятыми в виде нежити (в конце концов, Араун—ревностный бог, который редко освобождает тела или души тех, на кого он заявил свои права). Или, возможно, пещеры несут какой-то



глубинный, давно позабытый смысл для гоблунов, которые некогда были мужчинами и женщинами.

Убежище

Эта группа пещер предоставила прибежище противостоящим Тристану друидам, и известна просто как Убежище. По всему Форлорну располагаются пять таких комплексов. Входы тщательно спрятаны, и друиды используют своё знание леса, чтобы не оставлять следов, которые привели бы прислужников повелителя домена к их укрытию. Местонахождение Убежища оставалось тайной в течение 113 лет гнёта Тристана.

Ни один захваченный друид не открыл место, где находятся пещеры, какими бы отвратительными ни были пытки, но сомнительно, что это может продолжаться вечно.

Убежище служит временным укрытием для друидов, которые были ранены, или чьи лица известны прислужникам Тристана. Это место остановки для уставшего путника, место для отдыха и перегруппировки, а не постоянный дом. Друиды Форлорна, как и все, кто поклоняется природе, предпочитают проводить время снаружи, среди лесов и лесных обитателей, которых они поклялись защищать, несмотря на неотъемлемую опасность.

III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА

Образующие Убежище пещеры невелики; ни одна из них не превышает нескольких ярудов в ширину, но в течение многих лет друиды соединили несколько пещер последовательностью туннелей. Некоторые члены ордена спорили, что время, потраченное на копание сквозь подземелья, можно было бы провести с большей пользой, молясь в лесах и защищая остатки священных рощ, но это ворчание всегда прекращается, как только нападают гоблуны и приходит время скрыться в холмах.

В некоторых из составляющих Убежище пещер запасены целебные травы и перевязки, и они служат временными местами для лечения. Другие содержат продовольствие или тайные запасы священных принадлежностей. Иные оборудованы как удобные места для отдыха, куда друиды могут скрыться из виду сразу на несколько месяцев. Каким бы ни было их предназначение, местонахождение каждой пещеры является строго хранимой тайной. Только несколько друидов высшего уровня знают местоположение каждой из пещер и все потайные входы и выходы.

Обычно друиды отказываются взять в Убежище тех, кто не входит в их собственный друидический орден. Только в самых чрезвычайных ситуациях они приведут постороннего в одну из пещер — и только если будут предприняты меры, гарантирующие, что чужаки не будут знать точно, где находится подземелье.

Развалины Бирнама

Примерно на расстоянии одной мили от берегов Озера Алых Слез находится всё то, что осталось от когда-то процветавшего поселения Бирнам, поначалу управлявшегося АпБланками, а затем АпФиттлами, пока оно не было уничтожено в катастрофе, которая перенесла страну

в демиплан Ужаса. В те дни поселение служило домом, быть может, 1200 жителям. Самым большим его строением был АпБланк Холл — небольшая крепость, унаследованная АпФиттлами, когда в 1637 году по летоисчислению Форфара они стали правящей семьёй клана АпБланк.

Вокруг крепости были разбросаны дома простых жителей — строения, сложенные из кусков камня, зацементированных на своих местах подобно кирпичам, и покрытые соломенными крышами. Торговые лавки и постоянные дворы были построены таким же образом, за исключением того, что они были покрыты более долговечными крышами из черепицы. Городские залы и храмы были возведены ещё более искусно, с вырезанными на деревянных балках их стен гербами клана или священными символами богов.

Крепость АпФиттл Холл была полностью пожрана огнём в 1930 году по летоисчислению Форфара, когда наёмники Тристана одержали победу над солдатами АпФиттлов. Сегодня от неё остались лишь голые стены.

Остальные дома, лавки, храмы, постоянные дворы и залы Бирнама были обитаемы и использовались до 1934 года по летоисчислению Форфара, когда страна вступила в Равенлофт, как домен Форлорн. В том «году без весны» посадки отказались прорасти, земля дрожала и стонала, а небо заполняли странные огни. Во время того, что стало известно как «время ужасов», большая часть обитателей Бирнама сбежала, так же как и многие фермеры, проживавшие на разбросанных по всему Форфару маленьких хуторах.

Когда страна, наконец, была брошена в демиплан Ужаса, немногие оставшиеся люди превратились в гоблунов. Покинув свои дома, новосозданные гоблуны убежали в леса, приняв образ жизни, лишь немногим отличающий их от диких зверей. Город Бирнам превратился в развалины,

так же как и когда-то покрывавшие страну хутора. Соломенные крыши и деревянные полы сгнили, а каменные стены развалились во время преобразивших ландшафт сильных подземных толчков. Лишь немногие из оставшихся строений имеют более чем одну или две целые стены.

Несомненно, некая далёкая наследственная память продолжает тянуть гоблунов обратно в Бирнам. Иногда они стоят перед развалившимися домами, пристально вглядываясь своими светящимися красными глазами в рассыпавшуюся каменную кладку, словно пытаясь открыть тайну своего возникновения. Так же, как и разрушенный город, гоблуны являются мрачным напоминанием о печальной судьбе, выпавшей на долю этой когда-то благоденствующей страны.



III: ЗАБРОШЕННАЯ СТРАНА

Дорога к замку

Добраться до замка Тристенойра можно по узкой дороге, которая была прорублена сквозь лес в 2030 году лесорубами из соседнего домена Гундарак. Так как в том домене очень высокие налоги, и даже хворост запрещено собирать без уплаты податей, население Гундарака решило, что леса соседнего Форлорна позволяют освободиться от долгов. Их не остановили даже ужасы заполненных чудовищами лесов Форлорна. Как ни удивительно, герцог Гундар позволил продолжать вырубку леса. На самом деле, он всегда мог обложить налогами добытую в Форлорне древесину, как только она поступала на продажу в его страну.

На протяжении 2040-х годов лесорубы продолжали расширять дорогу вдоль гребня холма,

северное окончание которого простирается в их домен. Постепенно они проделали широкий изгиб, следуя за самыми густыми группами деревьев. В какой-то момент лесорубы обнаружили тропу и последовали вдоль неё. Эта проложенная гоблунами тропа вела к замку Тристенойра.

В течение всего этого времени повелитель Форлорна Тристан АпБланк знал о деятельности смертных, нарушивших его северо-западную границу, но по двум причинам он позволил их посягательствам продолжаться. Во-первых, вырубка леса часто выявляла друидов, а во-вторых, свежий приток смертных дал Тристану новых жертв, которыми он мог насыщаться, пребывая в облике вампура.

Тем не менее, когда лесорубы обнаружили гоблунскую тропу и приблизились к самым вратам замка Тристана, пришло время действовать.

Собрав своих прислужников-гоблунов, Тристан заставил их наброситься на лесорубов, которые в ужасе бросились бежать от дикой, ничем, казалось бы, не спровоцированной атаки.

Сегодня лишь случайные артели лесорубов из Гундарака отваживаются переходить границу Форлорна, и то лишь на краткое время. Тем не менее, дорога, проложенная почти столетие назад, продолжает существовать. Половинки брёвен, уложенные одна рядом с другой, образуют грубо построенный путь через лес. Дорога заросла, но она является сухим путём сквозь опустошение, устроенное гоблунами, которые по приказу Тристана расчистили землю. Посреди оставленной ими трясины из грязи, дорога представляет собой одно из редких мест домена, где под ногами есть твёрдая почва.



*лышат в придорожных травах
Крики гоблинов лукавых...
И тот, что как змея,
И тот, с оскалом крысы,
И тот, с хвостом коня,
И тот, с прищуром рыси...*

*Кристина Россетти.
Базар гоблинов**

В Форлорне нет цивилизации. Ни один город и ни одна деревня не пережили катаклизма, который перенёс страну в План Теней. Никто не пришёл сюда, чтобы назвать этот край своим новым домом—за исключением, быть может, друидов, но те считают себя беженцами во враждебной стране. Тем не менее, Форлорн далеко не пустынен. В этой главе описаны чудовищные обитатели второго домена Равенлофта, начиная с его самых многочисленных жителей, верных слуг лорда Тристана АпБланка.

Гоблуны

Когда Форфар превратился в домен Форлорн, то люди, не успевшие покинуть страну, терпели ужасающее превращение. Они стали ниже, их спины изогнулись, головы раздулись, уши вытянулись и заострились, а в глазах вспыхнуло кроваво-красное пламя. Волосы на их макушках выпали, а те, что росли на затылке и задней части головы, стали сальными и спутанными. Рты

обитателей Форлорна растянулись, и человеческие зубы выпали, но их заменили острые, словно иглы, клыки. Точно так же выпали и ногти, вместо которых выросли кривые жёлтые когти. В этих существах не осталось почти ничего человеческого.

Форлорнские гоблуны глубоко преданы Тристану, которого они называют «Хозяином». Они не знают его настоящего имени, а если бы и знали, то никому не открыли бы. Им не знаком страх, и они не будут сотрудничать из страха перед болью. Если вытягивать из гоблуна сведения под пытками, то он умрёт со смехом, и из последних сил плюнет в лицо своему мучителю. Точно так же гоблуны бесстрашны и в схватке. Они никогда не бросятся в отступление, если только Тристан не отдаст такой приказ.

Тристан поддерживает со своими прислужниками телепатическую связь, которой не мешает ни расстояние, ни преграды (например, стены, земля и тому подобное). Тристан не может видеть глазами своих прислужников или слышать их ушами, но он воспринимает все их мысли, поэтому он знает обо всём, что привлекло интерес гоблунов, и даёт им указания, если того пожелает. Он может сложить в уме достаточно аккуратную, хотя и не совершенно точную картину всего, что наблюдают (и о чём думают) гоблуны. Так как гоблуны обладают инфразрением, то Тристан способен получать от них сведения днём и ночью.

Форлорнские гоблуны выполняют несколько заданий Тристана. Они прислуживают в его замке; они следят за его землями, выслеживая незваных гостей; и они приносят своему хозяину схваченных людей или полулюдей, кровь которых он может пить, когда становится вампиром (Тристан питает отвращение к крови гоблунов и потому не питается своими прислужниками).

Кроме того, гоблуны действуют, подобно злым лесникам, пытаясь с помощью топоров, пил и факелов полностью искоренить леса Форлорна. Их частенько можно встретить в лесу, где они без разбора

рубят деревья и подлесок всех размеров и пород, разжигают костры и оставляют на своём пути широкие опустошённые полосы. Эти грязные проплешины, покрытые щепками и обгорелыми деревьями, гоблуны (и хозяин, которому они служат) называют «рачищенной землёй» и любят на дело своих рук.

К счастью, как гоблуны ни пытались покончить с лесом, им не удалось уничтожить все священные рощи друидов. Так как Тристан приказал вырубать лес, не сделав никаких уточнений, а его прислужники не способны делать даже простейшие умозаключения, то гоблуны стараются избегать тех мест, где благодаря друидам часто случаются «происшествия». Однако нет никакого сомнения: если гоблуны наткнутся на священную рощу, они с радостью её уничтожат.

Кроме того, Тристан приказал гоблунам пропалывать все свои земли после каждого равноденствия и солнцестояния. В эти священные для друидов дни по всей стране появляются проростки дуба и рябины. В последующие недели гоблуны трудятся, не покладая рук: они вырывают молодые побеги и сжигают их.

Выполняя следующее важное задание Тристана, гоблуны охотятся на тех, кто следует вере друидов, чтобы схватить их и бросить в темницы. Так как из всех живших в Форлорне людей лишь друидам удалось избежать превращения в гоблунов, то твари считают друидами *всех* людей и похожих на людей существ, включая оказавшихся в Форлорне путников. Гоблунам был отдан строгий приказ: доставлять пленников живьём на допрос к Тристану. К сожалению, убивать у них выходит гораздо лучше, чем захватывать в плен, и в порыве безумного восторга от победы они зачастую убивают пленников.

Обычно гоблуны перемещаются пешком, хотя иногда они ездят на воргах. Они сидят на спинах этих огромных волков без седла и уздечки, держась за их косматую шкуру. Кроме того, ворги помогают гоблунам охотиться на друидов и других нежелательных персон. Если Тристан уверен,

* Перевод М. Лукашкиной.

что у друида нет полезной информации, то он застривает его воргами и не будет пытаться захватить такого друида с помощью гоблунов.

Битва

При первой встрече гоблуны щерятся на своих врагов ужасной улыбкой, показывая все зубы, острые, как иголки (это вызывает проверку Страха). Невооружённые гоблуны сражаются когтями и всегда пытаются схватить противника обеими руками за шею (1d6 пунктов повреждений от каждой руки). Если им удаётся ударить обеими руками, то они вцепляются в горло противника (1d4 пункта повреждений в раунд от удушья) и начинают «пировать» — кусать лицо и голову жертвы (2d6 пунктов повреждений в раунд).

Гоблуны из всех сил стараются добратся до мозга жертвы и сожрать его; эту привычку они, должно быть, позаимствовали у своих соседей-иллитидов из лежащего на юге Блутспура. Мозг для них — настоящий деликатес, и они называют его «холодец» или, как гоблуны это выговаривают — «хогец». В языках людей, живущих в соседних доменах, слово это исказилось, и часто его ошибочно произносят как «хаггис»^{*}.

Хотя гоблуны из других стран предпочитают драться голыми руками, форлорнские гоблуны часто сражаются обыкновенным человеческим оружием, в том числе тяжёлыми деревянными дубинами, прекрасно сбалансированными кинжалами и умело выкованными широкими и длинными мечами. Некоторые одевают старые человеческие доспехи или носят щиты. Встречаются и гоблуны с зачарованным оружием (вероятность 10% на каждый

встреченный отряд). Все эти сокровища — остатки человеческого прошлого гоблунов. Чудовища относятся к ним, как к семейным ценностям. Кроме того, форлорнские гоблуны обожают собирать сокровища. Отдельные гоблуны имеют при себе драгоценности типов М и О, а в логове хранятся драгоценности типа D, принадлежащие клану.

Место обитания и общество

Жители Форфара и окрестных стран строго соблюдают деление на кланы. В Форфаре несколько родов мирно жили вместе под стягом АпБланков, но после превращения в гоблунов различные семейства откололись от этого союза и объявили о независимости. Возможно, это произошло из-за того, что гоблуны пытались сохранить часть существовавших ранее общественных структур, но раскол лишь усилил старинную вражду, которая и раньше то и дело вспыхивала между соперничавшими кланами. Величайшая слава для клана — обладать самыми доблестными воинами, и распад клана АпБланк дал возможность продолжить эту кровавую традицию. Там, где раньше был лишь клан АпБланк, появились кланы АпКре, АпДугайд, АпКи, АпЛорран, АпФейл, АпТейвин, АпВей и АпЙорик, а также несколько мелких кланов, каждый из которых представляет собой лишь немногим больше банды изменников и отщепенцев.

Странное напоминание о прошлом форлорнских гоблунов — то, что они носят килты, сшитые из плотной шерстяной ткани, украшенной характерными клетчатыми узорами. Чудовища, в остальном не обращающие внимания на одежду, следят за своими килтами (хотя те всё равно часто бывают старыми, грязными и рваными) — возможно, потому что они позволяют легко различать кланы. У каждого семейства есть собственный клетчатый узор. По цвету и форме килта один гоблун может легко определить на расстоянии,

к какому клану принадлежит другой. Люди из соседних доменов, не привыкшие к такой одежде, называют гоблунов «кривозубыми каргами».

У форлорнских гоблунов нет постоянных поселений (они не нуждаются во сне и не выращивают пищу на полях), но обычно они остаются в месте, где когда-то обитала их семья, и часто прячутся в развалинах зданий, в прошлом служивших им домами. Иногда из-за подобных относительно бессмысленных территориальных притязаний между кланами гоблунов вспыхивает война. Тристан поощряет такие схватки, чтобы развеять скуку или чтобы покарать один из кланов.

Игры

Гоблуны также сохранили и некоторые другие обычаи горных кланов. Яснее всего эти традиции проявляются на больших сборищах, которые гоблуны устраивают время от времени. Во время своих сборищ гоблуны участвуют в играх, призванных испытать их силу и стойкость.

Одно из любимых развлечений гоблунов — поднимание дерева. Для этой игры две команды, в каждой из которых по пять гоблунов, становятся напротив друг друга и швыряют друг в дружку очень тяжёлое бревно (от 15 до 20 футов длиной, весом в несколько сотен фунтов). Цель игры — подбросить бревно в воздух так, чтобы оно упало на головы гоблунов из другой команды, раздавив и убив как можно больше противников.

Другое развлечение гоблунов называется «танец с мечами». Во время этого ритуала гоблуны, называемые «инструкторами», вооружаются мечами и кинжалами и ложатся на землю лицом вниз, в два ряда головами друг к другу, оставляя между собой длинный коридор, называемый «строем». Самые отважные гоблуны, называемые «танцорами», должны «пройти сквозь строй», а инструкторы в это время пытаются разрубить их на куски.

^{*} Игра слов: хаггис (haggis) — национальное блюдо шотландцев, фаршированный ливером овечий желудок. Соседи шотландцев — англичане — традиционно считали это блюдо отвратительным. В Великобритании есть множество шуток, связанных с хаггисом. — прим. перев.

IV: ОБИТАТЕЛИ ФОРНОРНА



Чем гибче танцор, тем легче будут его раны. Главное правило гласит, что инструкторы не могут бить выше колен, если только танцор не упадёт—в этом случае начинается кровавое побоище.

Известно, что иногда гоблуны, не убившие взятых в плен героев сразу, заставляют их пройти сквозь строй. Тем самым они «доказывают превосходство» расы гоблунов, поскольку лишь немногие люди столь ловки, что выживают. Персонажи, которых гоблуны заставили принять участие в танце, должны сделать проверку Ловкости для каждой пары участвующих в развлечении гоблунов; проваленный бросок означает, что танцор получает 2d6 повреждений. Если танцор попытается покинуть строй в середине танца, то гоблуны вскочат и нападут на него.

Танец этот проходит под аккомпанемент странной и пугающей музыки, исполняемой на инструменте, известном как «гуделка». «Гуделки», сделанные из пузыря крупного животного и выскобленных костей (часто человеческих), издают слышный издали заунывный вой. Некоторые мудрецы полагают, что среди этих инструментов встречаются и такие, которые могут воспроизводить ужасные магические эффекты, напоминающие действие *свирели страха* (*pipes of haunting*) или *свирели боли* (*pipes of pain*). Хотя мнения о магических свойствах волюнок расходятся, все соглашаются в том, что героям, услышавшим вой этих инструментов, следует ожидать атаки гоблунов: те любят нападать из засады под звуки своих «гуделок». Если на «гуделке» пытается играть кто-либо помимо гоблунов, то он должен сделать проверку умения игры на музыкальном инструменте со штрафом -3; при этом он не может применять упомянутые выше магические свойства волюнок.

Ренурия

Хотя среди форлорнских гоблунов нет священников, эти уродливые твари поклоняются одному

IV: ОБИТАТЕЛИ ФОРЛОРНА

из богов: Арауну, кельтскому богу мёртвых. Из всех пантеонов, которым они поклонялись, когда ещё были людьми, гоблуны до сих пор помнят лишь об этом единственном боге. Это может быть вызвано тем, что Араун даёт больше возможностей злодеям, или его связью со смертью и умиранием. Верования гоблунов весьма просты и незамысловаты. Они говорят, что убийства живых существ служат славе Арауна, потому что приводят в его царство мёртвых новых подданных. Величайшая слава для гоблуна—смерть, желательно полная насилия, чтобы привлечь внимание Арауна. Воскрешение и реинкарнация—злодеяния, поскольку они отнимают у Арауна подданных. Гоблуны верят, что Араун живёт в горной расщелине, известной как Глотка Арауна. Они проводят похороны в расположенных неподалёку оттуда Пещерах Мертвецов.

Политика

Ещё одна человеческая традиция, сохранённая гоблунами—выбор каждым кланом своего вождя. Вождями становятся самые сильные гоблуны, лучшие из воинов—и одновременно самые злобные и бессердечные. В отличие от прошлых времён, гоблуны не выбирают из этих вождей барона. Вместо того, твари признают своим повелителем Тристана.

Экология

Лишь немногим людям из других доменов Равенлофта известно о том, что эти чудовищные существа были когда-то людьми. Узнать об этом можно только от друидов Форлорна, а они славятся своей немногословностью и недоверчивостью к чужакам. Поэтому большинство героев уверено, что гоблуны обитали в Форлорне всегда.

В начале (в 1934 году по летоисчислению Форфара) в Форлорне было около 400 гоблунов. Некоторые мудрецы полагают, что других гоблунов,

кроме этих, в домене никогда не было, и что в последующие годы их стало гораздо меньше благодаря героям и обитающим в стране диким тварям. Они утверждают, что гоблуны не устают и не нуждаются во сне, а также способны долгое время обходиться без еды и питья. Гоблуны,—говорят эти мудрецы,—практически бессмертны, и поэтому вполне вероятно, что нынешний Форлорн населяют те же самые твари, которые когда-то были перенесены в Равенлофт вместе с доменом.

Другие исследователи тайных знаний считают, что гоблуны способны размножаться, хотя эти знатоки теряются в попытках отличить гоблунов-самцов от гоблунов-самок. Согласно с ними люди говорят, что со временем в стране становится всё больше гоблунов, так как с каждым годом они приносят всё больше молодняка. Сколько бы их сейчас ни было, этих тварей в Форлорне более чем достаточно.

В любом случае, гоблуны действительно никогда не спят. Благодаря этому они всегда остаются в телепатической связи с Тристаном, за исключением четырёх дней в году—двух равноденствий и двух солнцестояний. В эти дни Тристан впадает в глубокий сон с полуночи до полуночи, а гоблуны теряют связь со своим повелителем и бесцельно бродят по Форлорну. Если напасть на них, то они будут защищаться, но со штрафом –2 к броскам атаки.

Интеллект прислуживающих Тристану гоблунов ограничен, но они могут говорить на искажённом всеобщем языке, так что если герои хорошенько прислушаются, то смогут понять их.

Херрд из клана AnKu

Вождь клана гоблунов, хаотично-злой

Класс доспехов (AC) 4

Передвижение 12

HD 6+4

Хиты 33

THAC0 15

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d6+1, 2d6+2 или
в зависимости от оружия

Особые атаки особые

Особая защита нет

Сопrotивляемость магии 10%

Размер средний (М, 6 футов ростом)

Боевой дух 20

XP 1100

Сил 16, Лов 14, Вын 16, Инт 8, Мдр 7, Оба 8 (18)

Херрд—вождь клана АпКи, самого большого клана, в который входят 120 гоблунов. У него прекрасно развитые мускулы, он умнее среднего гоблуна и обладает выдающимися для гоблуна красноречием и сообразительностью, чем часто пользуется. Хотя людям Херрд покажется грубым и отвратительным, представители собственной расы его почитают (при общении с другими гоблунами его Обаяние равно 18).

Херрд носит килт с традиционным узором клана АпКи—клеткой из широких красных и чёрных полос. Он не обувается и ходит с обнажённой грудью, на его шею надета тяжёлая золотая цепь, а к лодыжке прикреплён кинжал. Кроме того, на передней части его килта висит плоский круглый кожаный спорран, украшенный рыжими человеческими волосами.

В спорране Херрда хранится его величайшее сокровище: грязный и истрёпанный клочок пергамента—грамота, дарующая семейству АпКи большой участок земли в Форфаре. Сильно помятый пергамент, надписи на котором почти невозможно разобрать, датирован 1656 годом и подписан леди Бриной АпФиттл. Херрд не может прочитать этот документ, но относится к нему с глубоким почтением.

История: Херрд—один из первых гоблунов Форлорна. Когда-то он был человеком-воином, жившим в Форфаре. Однако он ничего не помнит о своей прошлой жизни и вполне доволен своей гоблунской судьбой.

IV: ОБИТАТЕЛИ ФОРЛОРНА

Текущее состояние: Херрд собирается бросить вызов Тристану, власть которого до сих пор никто не смел оспаривать. Он хочет сам стать бароном Форлорна. Херрд жаждет того дня, когда гоблуны возьмут свою судьбу в собственные руки—естественно, под его предводительством.

Херрд—единственный гоблун во всём Форлорне, свободный от прямого телепатического контроля Тристана. Эту способность дарует ему семейная драгоценность—*кольцо защиты разума* (*ring of mind shielding*), которое он никогда не снимает. Херрд носит его на большом пальце правой руки. Кольцо сделано из серебра и украшено эмблемой в виде щита с изображением чертополоха, но оно такое грязное и потемневшее, что кажется, будто оно отлито из какого-то дешёвого металла.

В настоящее время клан АпКи—самый большой и сильный из кланов Форлорна. Хотя Тристан управляет гоблунами клана с помощью телепатии, Херрд также имеет над ними огромное влияние. Сородичи без возражений подчиняются его приказам, но если указания Херрда будут прямо противоречить мысленным командам Тристана, то, скорее всего, гоблуны будут сбиты с толку.

Херрд знает, что хозяин замка Тристенойра легко победит его в стенах своей крепости, поэтому он никогда не заходит в замок, предпочитая пользоваться властью вне его пределов. Если могущественные герои предложат ему избавиться от Тристана раз и навсегда, то Херрд может помочь им, но не открыто и в любом случае не в присутствии других гоблунов, которые могут донести Тристану. Вместо того он поделится с героями советами и сведениями в обмен на обещание, что те поддержат его претензии на титул вождя клана и барона всех гоблунов.

До сих пор планы Херрда по подчинению себе всех гоблунских кланов не вызвали никакой реакции Тристана. На самом деле владыка домена находит безыскусные интриги Херрда гораздо более занятными, чем слепое повиновение других своих

прислужников. Если Херрд когда-либо станет серьёзной опасностью для Тристана, возмездие будет быстрым и безжалостным.

Сражение: Херрд обладает обычными для гоблунов умениями скрытно передвигаться и прятаться в тенях, а также способностью к неожиданным нападениям. Благодаря своей исключительной силе, атакуя голыми руками, он наносит 1d6+1 пунктов повреждений каждой рукой. Однако Херрд предпочитает сражаться вооружённым. Его любимое оружие—*ранящий меч* (*sword of wounding*), но он носит ещё и прикреплённый к лодыжке метательный кинжал. Рукоять зачарованного меча, который висит в ножнах у Херрда за спиной, украшена узором в форме кричащего человеческого лица.

Те, кто слышны в туманах

В Форлорне почти нет обитателей, но это не значит, что героев здесь ждёт лёгкая прогулка. Столкновение ожидает их днём и ночью с вероятностью 30%. За каждые 24 часа вы можете сделать четыре броска. Как всегда, Мастеру, проводящему игру по миру Равенлофта, не рекомендуется использовать случайные столкновения; ему следует выбрать существ, с которыми предстоит встретиться отряду героев.

Чаще всего на пути персонажей будут попадаться гоблуны. Они вооружены грубыми копьями и кинжалами и выполняют постоянно действующий приказ: задержать или убить всех, кто зашёл в домен, и без промедления доставить их в замок Тристенойра. Заметьте, что, как только герои встретятся с гоблунами, Тристан тут же узнает об их присутствии благодаря телепатической связи со своими прислужниками.

Большинство обычных лесных животных в Форлорне пропали или вымерли, но в стране по-прежнему водятся волки. Грозно рычащие стаи бродят по Форлорну, ничего не боясь. Изо



IV: ОБИТАТЕЛИ ФОРЛОРНА



всех животных герои чаще всего будут встречать именно волков.

Кроме того, в Форлорне попадаются ворги — животные, похожие на волков размером с пони. Ворги разумны и владеют примитивным языком. Прислуживающие Тристану гоблуны разъезжают на воргах, используя их как быстроногих скакунов.

Изредка в Форлорне можно встретить и других чудовищ, в том числе гремишек (когда-то они были форфарскими кошками и собаками, а потом преобразились в этот облик) и волков-зомби (см. стр. 83). У волков-зомби нет собственного разума и потому они не связаны телепатически с повелителем домена, хотя Тристан может использовать их для своих целей и иногда управлять ими.

Ещё реже в Форлорне встречаются изуродованные человекообразные существа, известные как «сломанные» (скорее всего, ускользнувшие из Блутспура; в этом случае они обладают природными псионическими способностями), а также видения (geist), духи (haunt), призраки (ghost), злые духи (odem), а иногда — оборотни-верекрысы.

У отряда путешественников по Форлорну героев есть небольшие шансы встретить и обычных животных. Как правило, те не покидают священных рощ, где могут рассчитывать на защиту друидов.

Встречи с друидами Форлорна происходят исключительно редко (только по решению Мастера). Этих последователей религии природы чаще всего можно найти в священных рощах или поблизости от них, а также недалеко от пещер, называемых «Убежищами» (см. стр. 27), хотя иногда их можно встретить и в засохших участках леса. Если друиды заметят героев, то они попытаются убежать. Они предпочитают восстанавливать гармонию природы собственными методами. Маловероятно, что друиды примут помощь от посторонних или предложат им свою поддержку. Дополнительную информацию о друидах можно найти в главе «Друиды — последняя надежда природы».

Таблица 1: Столкновения с животными

Редкие	Очень редкие
Волк	Верекрыса
Гоблун	Видение (geist)
Гремишка	Волк-зомби
Жук-сверлильщик	Ворг
Змея, ядовитая	Друид, странствующий
Крысы (обыкновенные или гигантские)	Дух (haunt)
Ласка	Злой дух (odem)
Медведь, бурый	Призрак (ghost)
Муравьи	Сломанный
Олень, карликовый	
Паук, большой	
Сова обыкновенная	
Шершни и осы	

Дополнительная опасность для странников, путешествующих по горестным лесам Форлорна, исходит от растений, которые обладают собственной жизненной силой. Растения эти злобны и движимы ненасытным голодом. Днём и ночью Мастер может включить столкновение с любым указанным ниже чудовищем.

Таблица 2: Столкновения с растениями

Обычные
Удушательный ползун (choke creeper)
Висельное дерево (hangman tree)
Живодерево (quickwood tree)
Трент, злой (treant, evil)
Трент, нежить (treant, undead)
Редкие
Аскомид, гриб (ascomid)
Мёртвоголовое дерево (Death's head tree)
Забывайник (obliviax)
Фикомид, гриб (phycomid)

II: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ



*осподь, воздай савойцу
за святых,
Чьи трупы на отрогах Альп
застыли,
Чьи деды в дни, когда мы камни
чтили,
Хранили твой завет в сердцах
своих.*

*Джон Мильтон.
На недавнюю резню
в Пьемонте**

Когда Форфар вступил в Равенлофт, большинство людей в стране превратились в гоблунов и в конце концов полностью попали под влияние повелителя домена. Этой участи избежали лишь те, кто следовал призыванию друидов. В этом когда-то населённом домене сохранилась лишь горстка людей—быть может, всего лишь 80 человек.

Сегодня, спустя 188 лет, их осталось даже меньше. Хотя изначальные друиды оставляли потомство и при возможности набирали многообещающих кандидатов из соседних доменов, начатое Тристаном в 2009 году по летоисчислению Форфара преследование их веры взяло свою долю. Многие из друидов умерли, а некоторые убежали из Форлорна в «более безопасные» домены. На сегодняшний день в стране осталось лишь 42 друида различных уровней.

Друиды Форлорна следуют непрерывной традиции, тянущейся в далёкое прошлое,

предшествующее вхождению страны в демиплан Ужаса. Они всё ещё называют этот край Форфаром и отсчитывают время по старому календарю. Друиды считают, что сейчас стоит 2122 год, вне зависимости от того, что говорят обитатели соседнего домена Баровия.

Друиды верят, что они одни были избавлены от превращения и только им было позволено сохранить свой исходный, неосквернённый человеческий облик, поскольку они оставались в идеальной гармонии с природой. Полностью нейтральные по своему мировоззрению, они не склоняются ни к добру, ни ко злу—по крайней мере, на философском уровне. Тем не менее, героям друиды могут показаться силой добра, так как они активно борются против Тристана и его злых прислужников. На самом деле друиды лишь стараются восстановить равновесие своих земель, которое сильно накренилось в сторону зла.

В настоящее время существуют две точки зрения на то, как можно восстановить этот баланс, и поэтому в Форлорне есть две секты друидов. Предводителем одной из них является престарелая друид по имени Шелох, а другой—молодая друид, зовущаяся Мейв (друиды отказываются от фамилий и всех связей с кланами, пытаясь сохранять строгий нейтралитет).

Шелох верит, что для восстановления гармонии Форлорна нужно сокращать количество населяющих этот край злых существ, открыто нападая на них. Её секта, насчитывающая 28 последователей, использует в качестве символа красные ягоды рябины. Для друидов рябина символизирует мудрость и силу, и её часто называют «древом жизни». Она представляет убеждённость секты рябины в том, что зло в Форлорне должно быть активно подавлено, прежде чем жизнь вернётся к равновесию.

Мейв, напротив, верит, что правильный путь к восстановлению в стране равновесия состоит

в том, чтобы привлечь в домен как можно больше добрых существ. Её последователи соглашались, что прямая борьба со злом—это неподходящее занятие для приверженцев нейтрального мировоззрения. Они верят, что вместо того следует развивать силы добра до того момента, пока они не начнут естественным образом уравновешивать существующее зло. Эта секта, в которую входят всего лишь 12 верных последователей, выбрала своим знаком дубовый лист. Дуб символизирует силу, долговечность и защиту. Кроме того, дубу также приписывается плодовитость, что представляет убеждённость секты дуба в том, что следует поощрять добрых существ плодиться и размножаться.

Хотя две секты придерживаются различных философий и стратегий, они трудятся для достижения одной и той же главной цели—космической гармонии, и поэтому поддерживают дружественные отношения. Например, они делятся друг с другом знаниями и совместно пользуются Убежищами, а также собираются вместе для совершения обрядов.

Тем не менее, Шелох и Мейв скрытно пытаются переманить членов сект друг у друга. Персонаж-друид, встретившийся со жрецами Форлорна, должен будет в конце концов выбрать секту и следовать её методам. Ожидается, что друиды, примкнувшие к секте рябины, будут использовать свои силы для борьбы с Тристаном и его приспешниками, в то время как друиды, примкнувшие к секте дуба, будут помогать привлечь в домен больше добрых существ и поощрять добрых персонажей поселиться в Форлорне.

Шелох

Человек-друид 12 уровня, Нейтральная
Класс брони (AC) 4 (*кожаные доспехи +2, смещающий плащ—cloak of displacement*)

* Перевод Ю. Корнеева.

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

Передвижение 12

Хиты 52

THAC0 14

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d6+5 (*посох-копье* +4—*staff-spear* +4, а также бонус Силы)

Особые атаки заклинания

Особая защита см. ниже

Сопротивляемость магии нет

Сил 16, Лов 12, Вын 11, Инт 12, Мдр 13, Оба 17

Шелох заплетает свои ярко-рыжие волосы в длинную косу, свисающую вдоль спины. В косу вплетены несколько белых перьев и красные стеклянные бусины, похожие на ягоды рябины. Шелох носит традиционный коричневый килт и почти белую рубаху, скрытую под тёмно-коричневым плащом с капюшоном. Она обувается в доходящие до колена сапоги из мягкой коричневой кожи. Её спорран выделан серым кроличьим мехом. Во время сражений со злом, Шелох носит кожаные доспехи. Она всегда вооружена дубовым посохом, который на самом деле является магическим оружием. На её шее висит священный символ Беленуса (см. стр. 42).

Биография: Шелох—дочь двух знаменитых друидов. Она родилась в 2069 году по календарю Форфара в пещерах, известных как Убежище. Когда ей было всего лишь семь лет, гоблуны-прислужники Тристана захватили её отца и утащили его в замок Тристеннойра, где он был замучен и убит. Мать Шелох погибла в тщетной попытке освободить своего мужа.

Шелох—выживший член рода АпФиттлов. Тристан верит, что убил последнего из АпФиттлов в 1934 году, но он не учёл, что члены этого клана были и среди друидов. Если бы Шелох не была друидом, она могла бы предъявить права на баронство, но из-за своего религиозного призвания она не претендует на этот титул.

Жрица природы всецело посвятила себя идее восстановления баланса в стране путём уничтожения обитающего в ней зла. Первоначально эту идею предложили её родители, но именно под руководством Шелох она обрела солидную поддержку. До того, как Шелох обрела статус могущественного вождя (в то время ей было слегка за тридцать лет), друиды довольствовались тем, что направляли свои усилия на сохранение последних оставшихся в стране священных рощ.

Текущее состояние: Шелох является вождём секты рябины, которая верит в прямое сражение со злом в попытке восстановить в стране равновесие. Она и её 28 последователей поклоняются кельтскому богу Беленусу (см. «Боги друидов» на стр. 42).

Неутомимая в своих попытках сократить количество зла в стране, Шелох часто руководит ночными круговыми молениями, которые пытаются вызвать Дикую Охоту (см. стр. 43). В другие ночи она сама вступает в битвы, ведя за собой нескольких самых верных последователей в прямые атаки против сил зла (типичные цели таких нападений—маленькие группы гоблунов или волков, или одинокий ворг). В ходе подобного преследования охотничьи отряды друидов часто подражают действиям Дикой Охоты, вплоть до того, что участники надевают на голову маленькие олени рожки.

Шелох надеется когда-нибудь стать достаточно сильной, чтобы противостоять призрачному повелителю домена внутри его укрепленного замка. Для этой цели она молила своего бога о заклинаниях, которые можно будет использовать в битве. В течение двух десятилетий Шелох усердно трудилась, чтобы сократить количество зла в Форлорне. У неё бывали и победы, и поражения. Сейчас ей 53 года, и Шелох чувствует, что её юношеский задор начинает ослабевать. Она понимает, что нападение на замок должно состояться в течение нескольких ближайших лет, но пока она

не считает себя достаточно могущественной, чтобы противостоять повелителю Форлорна. Вместо того она сражается с его приспешниками, надеясь для начала ослабить склонившиеся ко злу силы этой страны.

Когда она наконец вступит в замок, у Шелох будет одна дополнительная задача: она поклялась найти кости своих родителей и упокоить их в одной из священных рощ.

Битва: Шелох носит кожаные доспехи +2 (*leather armor* +2) и сражается *посохом-копьем* +4 (*staff-spear* +4). Её класс брони ещё более улучшен *смещающим плащом* (*cloak of displacement*). В зависимости от ситуации она яростно атакует либо оружием, либо заклинаниями, но скорее она прервёт битву и убежит, чем встретит смерть или плен. Однако Шелох очень редко попадает в такие ситуации. В её распоряжении имеется ряд волшебных предметов. 10 красных бусин в её волосах—это *бусины силы* (*beads of force*). У неё также есть *палочка обнаружения врагов* (*wand of enemy detection*) и *кольцо защиты от огня* (*ring of fire resistance*), доставшиеся ей от матери. Это золотое кольцо, как и священный символ Беленуса, содержит кристалл кварца с заключённой в нём светящейся огненной искрой. Тем не менее, кольцо не является священным символом.

Шелох тяготеет к заклинаниям, полезным в сражениях—большой частью к атакующим или лечащим. Многие из них принадлежат сфере огня, посвящённой богу пламени Беленусу.

Предпочитаемые заклинания (7/5/5/3/2/2): 1-й—*благословение* (*bless*), *дубинка* (*shillelagh*), *лечение лёгких ран* (*cure light wounds*), *объединение* (*combine*), *обнаружение западни* (*detect snares and pits*), *огонь фэй* (*faerie fire*), *опутывание* (*entangle*); 2-й—*горящий клинок* (*flame blade*), *дубовая кожа* (*bark skin*), *подножка* (*trip*), *сокрытие* (*obscurement*), *сотворение пламени* (*produce*

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

flame); 3-й—вызов насекомых (*summon insects*), поиск предмета (*locate object*), рост растений (*plant growth*), удержание животного (*hold animal*), хождение сквозь пламя (*flame walk*); 4-й—лечение тяжёлых ран (*cure serious wounds*), обезвреживание яда (*neutralize poison*), сотворение огня (*produce fire*); 5-й—огненная стена (*wall of fire*), хождение по воздуху (*air walk*); 6-й—полное исцеление (*heal*), семена пламени (*fire seeds*).

Будучи последовательницей Беленуса, Шелох также обладает способностью по желанию вызывать *постоянный свет* (*continual light*). Кроме того, ярко-рыжие волосы Шелох даруют ей врождённую способность налагать три заклинания 1-го уровня и одно заклинание 2-го уровня. Её врождённые магические способности включают *анализ равновесия* (*analyze balance*), *бесследное передвижение* (*pass without trace*), *дружбу с животными* (*animal friendship*) и *подножку* (*trip*). Подробности см. «Магические способности рыжеволосых» на стр. 39. Конечно, Шелох обладает всеми способностями, дарованными друидам её уровня, как указано в Руководстве Игрока, за исключением способности изучать языки лесных созданий.

Мейв

Человек-друид 10 уровня, Нейтральная
Класс брони (AC) 7 (*амулет защиты +3*)

Передвижение 12

Хиты 44

THAC0 14

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d4+2 (*ищущая пра-
ща +2—sling of seeking +2*)

Особые атаки заклинания

Особая защита см. ниже

Сопrotивляемость магии нет

Сил 12, Лов 13, Вын 15, Инт 14, Мдр 16, Оба 15

Мейв—женщина с яркими огненно-рыжими волосами, которые сильно выются и свисают тугими кудрями вдоль её спины. У неё широкие плечи, круглое лицо и большие мозолистые руки, типичные для крестьян. Мейв носит коричневый килт друидов, но он украшен кусочками ткани, вырезанными в форме дубовых листьев красного, жёлтого и оранжевого цветов. Кроме того она одевает бежевую рубаху и доходящие до колен чулки, и обувается в низкие башмаки из мягкой кожи. Её волосы придерживает охватывающий лоб плетёный кожаный ремешок.

Биография: Мейв родилась в 2093 году по летоисчислению Форфара (706 год по баровийскому календарю) в Тойфельдорфе, городке в соседнем домене Гундарак. В течение многих лет она думала, что её родители—не более, чем простые крестьяне. Из девяти детей в семье лишь у Мейв были рыжие волосы. Её отец, волосы которого были золотисто-каштановыми, всегда намекал, что рыжие волосы Мейв делают её «особой», и предупреждал о том, чтобы она никогда не ступала на землю Форлорна (который он называл Форфаром). Отец говорил девочке, что если она когда-либо отправится туда, то за ней будут охотиться гоблуны, хотя он никогда не объяснял, почему.

Когда Мейв подросла, то она начала проявлять свой бунтарский характер даже чаще, чем другие подростки. Однажды она ускользнула с фермы родителей и присоединилась к артели лесорубов, решивших бросить вызов не предвещавшим ничего доброго лесам Форлорна. Стоило ей переступить границу, как Мейв почувствовала странное покалывание в голове, но не придала этому значения. Как обычно бывает в Форлорне, стоял омерзительно мокрый день. Когда артель остановилась для обеда, Мейв собиралась сварить в котелке немного супа, но развести огонь было невозможно—дрова слишком отсырели. Девушка была страшно голодна, но из еды у них были только сырой картофель и лук.

Потом Мейв заметила, что металлический котелок в её руках начал волшебным образом нагреваться! В течение минуты или двух он так раскалился, что девушке пришлось его опустить. За считанные мгновения суп едва не выкипел. В тот момент Мейв ещё не знала, что она использовала свою врождённую способность *раскалять металл* (*heat metal*, подробности см. «Магические способности рыжеволосых» на стр. 39).

Когда Мейв вернулась домой, она столкнулась с отцом, который был разъярён тем, что она пренебрегла его приказами и побывала в Форлорне. В ответ Мейв рассерженно потребовала, чтобы он объяснил её странные способности. В этот момент отец сломался и признался, что он—бывший друид, который сбежал из Форлорна за много лет до её рождения. Он объяснил дочери природу её наследия, рассказав всё о магических способностях рыжеволосых и о тех немногих форлорнских друидах, которые всё ещё сражаются за сохранение своей веры и за восстановление в стране равновесия.

Испытывая отвращение к тому, что её отец отрёкся от своей веры, на следующее утро Мейв покинула семейную ферму. Она сказала родителям, что ей было предназначено принять веру друидов (как доказывали её огненно-рыжие волосы). Она должна была следовать своему призванию, и потому в возрасте 16 лет Мейв ушла в Форлорн. Некоторые говорят, что исключительно удача направила её спотыкающиеся шаги в сторону одной из священных рощ; другие утверждают, что это была воля Дагды (см. «Боги друидов» на стр. 42). В любом случае, друиды, взглянув на её волосы, приняли Мейв как одну из своих.

Сейчас Мейв 29 лет, и последние 13 лет она посвятила восстановлению в стране равновесия. Так как она вышла из крестьянской семьи, то она говорит о своих попытках как о «засеивании страны добром» или «выращивании доброго злака, чтобы

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

уравновесить урожай». У Мейв особенно хорошо получается ухаживать за растениями, и с ней часто советуются, когда приходит время найти и пересадить дубовые и рябиновые ростки, которые прорастают по всему Форлорну во время каждого равноденствия и солнцестояния.

Текущее состояние: Мейв—вождь секты дуба, которая верит, что для восстановления в Форлорне гармонии надо привести в страну больше добрых существ. Эта секта поклоняется кельтскому богу Дагде.

Хотя Мейв относительно молода, своей преданностью избранной цели она заслужила благословение Дагды и смогла быстро подняться по иерархии. Тем не менее, так как она моложе Шелох, у Мейв было меньше времени, чтобы создать группу последователей. Её секта чаще привлекает более зрелых друидов, которые устали от непрерывных битв Шелох против зла и решили, что следует попробовать другой подход.

Битва: Мейв предпочитает избегать битвы, насколько это возможно, и вместо того посвящает своё время созданию и возвращению добра. Она старается избегать зла, а не противостоять ему, но когда Мейв вынуждена вступить в сражение, она более чем способна постоять за себя. Она носит *амулет защиты +3* (*amulet of protection +3*), действующий как *кольцо защиты* (*ring of protection*) в форме серебряного жёлудя, свисающего с её шеи на кожаном шнурке. Кроме того, она одевает *мантию смешения* (*robe of blending*). Мейв вооружена *ищущей пращой +2* (*sling of seeking +2*).

Большинство заклинаний Мейв направлены на то, чтобы призвать в Форлорн добрых существ и убедить их здесь поселиться, но у неё есть и несколько защитных заклинаний, чтобы обороняться от нападений гоблунов и волков.

Предпочитаемые заклинания (6/6/3/3/2):
1-й—*дружба с животными* (*animal friendship*),

лечение лёгких ран (*cure light wounds*), *обнаружение магии* (*detect magic*), *обнаружение яда* (*detect poison*), *очищение пищи и питья* (*purify food and drink*), *поиск животных или растений* (*locate animals or plants*); 2-й—*вестник* (*messenger*), *заклинатель змей* (*snake charm*), *замедление яда* (*slow poison*), *очарование человека или животного* (*charm person or mammal*), *разговор с животными* (*speak with animals*), *чудо-ягоды* (*goodberry*); 3-й—*дерево* (*tree*), *поиск предмета* (*locate object*), *разговор с мёртвыми* (*speak with dead*); 4-й—*дверь через растения* (*plant door*), *иллюзорный лес* (*hallucinatory forest*), *призыв животных I* (*animal summoning I*); 5-й—*отпущение грехов* (*atonement*), *призыв животных II* (*animal summoning II*).

Как служительница Дагды, Мейв может точно предсказать погоду на срок до одной недели вперёд, а также может один раз в день создать *пир героев* (*heroes' feast*). Огненно-рыжие волосы Мейв даруют ей врождённую способность налагать три заклинания 1-го уровня и два заклинания 2-го уровня: *бесследное передвижение* (*pass without trace*), *благословение* (*bless*), *гадание* (*augury*), *освящение* (*sanctify*), *раскалённый металл* (*heat metal*) и *сотворение воды* (*create water*). Подробности см. «Магические способности рыжеволосых» на стр. 39. Как и Шелох, Мейв обладает всеми способностями, даруемыми друиду её уровня, как указано в Руководстве Игрока, за исключением способности изучать языки лесных созданий.

Все друиды Форлорна внешне довольно-таки похожи, и героям, как правило, будет непросто различать две секты. Обладающие хорошей наблюдательностью могут заметить символы сект, которые носят друиды. Символы могут включать крохотную вышивку на килте, заколку для плаща в форме ягоды или листа, или выдавленную на коже споррана или пояса эмблему. Все друиды

одеваются в простые коричневые килты со сшитыми из оленьей кожи спорранами и в плащи, а обуваются они в мягкие сшитые вручную кожаные башмаки. В своих спорранах друиды хранят веточки омелы и небольшие запасы целебных трав.

Подобно друидам из других мест, друиды Форлорна могут использовать лишь кожаные доспехи. Если они носят щит, то он должен быть деревянным. Из оружия друиды предпочитают дубинки, дротики, копья, кинжалы, пращи и посохи.

У друидов Форлорна длинные развевающиеся волосы, которые обычно связаны сзади или заплетены в толстую косу (друиды позволяют своим волосам свободно расти и «найти собственное равновесие»). У друидов-мужчин густые, неужоженные бороды. Даже случайный наблюдатель легко заметит, что у большинства форлорнских друидов рыжие волосы. У некоторых цвет может быть огненно-рыжим, в то время как волосы других большей частью тёмные, но всё же с заметным каштановым оттенком.

Магические способности рыжеволосых

У действительно, друиды и рыжие волосы были тесно связаны в этой стране в течение столетий. Говорят, что волосы величайших друидов были ярчайшего огненно-рыжего оттенка. Это не просто легенда. Рыжеволосые люди, рождённые в Форфаре, всегда демонстрировали врождённые магические способности. Эти природные таланты, которые, как говорят, дарованы самой землёй, проявляются по мере взросления рыжеволосых детей. Вообще говоря, чем ярче рыжий оттенок волос, тем легче ребёнок раскрывает свои врождённые способности. Кроме того, «настоящим» рыжим требуется меньше времени для того, чтобы обнаружить свои дарования.

Человек с каштановым оттенком волос обычно получает эквивалент одного заклинания первого уровня и редко открывает эту способность до достижения подросткового возраста. Человек с яркими, огненно-рыжими волосами может обладать несколькими заклинаниями 1-го и 2-го уровня, и эти таланты могут проявиться в возрасте всего лишь четырёх или пяти лет.

Внешне магические способности проявляются в рыжем цвете волос своего обладателя, но они не зависят от самих волос—скорее, это наследственный признак, присущий рыжеволосым. Таким образом, если подстричь волосы рыжего или даже побрить его наголо, это не помешает врождённым магическим способностям.

Естественно, в Форфаре быстро поняли опасность, которая появляется, если не обучить рыжеволосого использовать свои способности разумно, и таких детей часто отдавали на воспитание друидам. Среди жрецов и учителей дети могли научиться необходимой дисциплине и «равновесию», необходимому для того, чтобы использовать свой талант должным образом.

Так как друиды редко вступают в брак вне своей религии, у их потомков в основном рыжие волосы. Обычно, когда двое рыжеволосых вступают в брак, то лишь один из четырёх их детей получит рыжие волосы. Однако большинство друидов Форфара отслеживает своих рыжеволосых предков на века назад, поэтому, когда в брак вступают два рыжеволосых друида, трое из четырёх их детей—рыжие.

Одарённые рыжеволосые способны применять каждое из дарованных им заклинаний дважды в течение каждых 24 часов—один раз днём и один раз ночью. Для получения заклинаний им не приходится молиться, и им не нужны заклинательные компоненты или священные символы. Единственным требованием является то, что для выполнения заклинания персонаж должен находиться

в пределах Форлорна и должен быть в сознании. Все эффекты заклинания проявляются таким образом, как если бы оно было наложено друидом такого же уровня, как одарённый персонаж (это касается расстояния, продолжительности, области действия, спасбросков и так далее), но время наложения для любого магического эффекта составляет один раунд.

Оттенок рыжего в волосах персонажа влияет на степень его одарённости. Человек с тёмно-каштановыми волосами может владеть одним заклинанием 1-го уровня; персонаж с более светлым, рыжевато-каштановым отливом владеет двумя заклинаниями 1-го уровня; обладатели волос от светло-каштанового до бледно-рыжего цвета могут применять два заклинания 1-го и одно 2-го уровня; если волосы персонажа определённо рыжие, он может налагать три заклинания 1-го и одно 2-го уровня; наконец, людям с огненно-рыжими волосами даровано три заклинания 1-го и два 2-го уровня. Конечно, Мастер должен принять решение о точном цвете волос каждого из персонажей, и он может свободно изменять количество дарованных заклинаний в зависимости от того, что нужно для игры.

Заклинания, которые проявляются в рыжеволосых обитателях Форлорна, строго друидичны по своей природе и выбираются из следующих жреческих сфер: Общая (All), Животные (Animal), Предсказания (Divination), Элементальная (Elemental), Лечение (Healing), Растения (Plant) и Погода (Weather). Для удобства Мастера доступные заклинания указаны в приведённых ниже таблицах.

К сожалению, Тристан хорошо осведомлён о связи друидических способностей с рыжими волосами. Часть устроенных им религиозных преследований—отданный прислужникам-гоблунам постоянно действующий приказ захватывать (в лучшем случае) или убивать (в худшем случае) каждого, обладающего хотя бы

лёгким намёком на рыжий цвет в волосах. Иногда эти пленники оказываются друидами. Остальные—простые путешественники, никаким образом не связанные с друидами Форлорна.

Рыжеволосые персонажи игроков

На самом деле, врождённые магические способности бывают и у детей, рождённых вне Форлорна. Рыжеволосые игровые и мастерские персонажи могут быть далёкими потомками форлорнских друидов и поэтому обладать подобными талантами, но ничего не будут о них знать. Их способности пробудятся лишь тогда, когда персонажи вступят в домен Форлорн. В игровых терминах, Мастер может решить даровать такие таланты персонажам, имеющим любой рыжий оттенок волос, если они имеют некоторый элемент псевдобританского происхождения. Как минимум, они должны проследивать свою родословную в прошлое до какой-нибудь горной страны. Учитывая условия большинства приключений в стиле средневекового фэнтези, это должно быть несложно, но разрешить или запретить такое происхождение персонажей может лишь Мастер.

Одарённые рыжеволосые, рождённые вне Форлорна, обнаруживают свои врождённые способности после того, как войдут в домен, и только когда Мастер решит объявить об их открытии. Как правило, магический эффект проявится в момент необходимости. Например, рыжеволосый персонаж может обнаружить способность *лечить лёгкие раны* (*cure light wounds*), перебинтовывая раны товарища. В игровых терминах, когда отряд входит в Форлорн, то Мастер должен тайно определить, какими магическими способностями обладает персонаж. Позже, когда появится возможность использовать эту способность, персонаж делает проверку Мудрости, и успешный бросок означает проявление магического

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

Таблица 3: Заклинания 1-го уровня

Бросок 1d20	Результат
1	Перебросить
2	Анализ равновесия* (analyze balance)
3	Бесследное передвижение (pass without trace)
4	Благословение/проклятие (bless/curse)
5	Вечногорящее полено* (log of everburning)
6	Дружба с животными (animal friendship)
7	Дубинка (shillelagh)
8	Лечение/нанесение лёгких ран (cure/cause light wounds)
9	Невидимость для животных (invisibility to animals)
10	Обнаружение добра/зла** (detect good/evil)
11	Обнаружение западни (detect snares and pits)
12	Обнаружение магии (detect magic)
13	Обнаружение яда (detect poison)
14	Объединение (combine)
15	Огонь фей (faerie fire)
16	Опутывание (entangle)
17	Очищение/порча пищи и питья (purify/putrefy food & drink)
18	Поиск животных или растений (locate animals or plants)
19	Сотворение/уничтожение воды (create/destroy water)
20	Выбор Мастера

Таблица 4: Заклинания 2-го уровня

Бросок 1d20	Результат
1	Вестник (messenger)
2	Вихрь (dust devil)
3	Гадание (augury)
4	Горящий клинок (flame blade)
5	Дубовая кожа (barskin)
6	Заклинатель змей (snake charm)
7	Замедление яда (slow poison)
8	Искривление/выпрямление древесины (warp/straighten wood)
9	Обнаружение/маскировка очарования (detect/undetectable charm)
10	Определение/маскировка мировоззрения** (know/undetectable alignment)
11	Освящение/осквернение* (sanctify/defile)
12	Очарование человека или животного (charm person or mammal)
13	Подножка (trip)
14	Поиск ловушек (find traps)
15	Разговор с животными (speak with animals)
16	Раскалённый/леденеющий металл (heat/chill metal)
17	Соккрытие (obscurment)
18	Сотворение пламени (produce flame)
19	Чудо-ягоды/дурные ягоды (goodberry/badberry)
20	Выбор Мастера

* Заклинание из Тома Магии (TSR 2121 Tome of Magic).

** Заклинание изменяется, когда используется в Равенлофте. См. Книгу Правил для сеттинга Равенлофт.

эффекта. Персонаж, знающий о своей способности, но проваливший бросок, не сможет вызвать эффект заклинания в течение одного часа, но он может попытаться снова и снова вызвать его с часовыми промежутками между попытками, пока не получится.

Священные рощи

Друиды Форлорна стараются не уходить далеко от нескольких сохранившихся священных рощ домена. В этих крохотных остатках когда-то могучего леса они поклоняются богам, медитируют и собирают омелу, травы и съедобные растения, которые служат друидам пропитанием и придают силы их заклинаниям.

Одна из причин, по которым друиды охраняют священные рощи, не щадя собственных жизней—это то, что лишь в этих участках существовавшего когда-то леса они способны общаться со своими кельтскими богами, которые почти не слышат исходящие из демиплана Ужаса мольбы друидов о даровании силы. Для тех, кто находится в Равенлофте, связь с Внешними Планами, где находятся боги, почти разорвана. Сила, необходимая для преодоления межмировых границ, должна быть преумножена молитвой в освящённом месте—а в Форлорне это возможно только в священных рощах. Хотя друиды способны колдовать заклинания где угодно в Равенлофте, они могут получать новые заклинания или молиться для запоминания известных заклинаний лишь в священных рощах.

Иногда друиды странствуют по умирающим лесам Форлорна, чтобы охотиться на ещё обитающих там животных и чтобы путешествовать между священными рощами, а также чтобы попасть в тайные пещеры, известные как Убежище. Кроме того, они бродят по Форлорну вдоль и поперёк во время четырёх священных дней—двух

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

солнцестояний и двух равноденствий. В эти дни они собирают столько появившихся простокв дуба и рябины, сколько им только удастся, и высаживают их рядом со священными рощами. Таким способом друиды надеются расширить свои освящённые земли. Они верят, что придёт день, когда они восстановят лес от одного конца страны до другого. Друиды не знают, что во время этих священных дней Тристан засыпает, но они заметили, что в это время его прислужники-гоблунны менее активны.

Друиды Форлорна обладают всеми способностями своего класса, описанными в *Руководстве Игрока*, за исключением способности изучать языки лесных созданий, происходящих не из Форлорна (с течением времени, после отделения от Первичного Материального Мира, друиды потеряли эту способность). Кроме того, друиды Форлорна создали тайный язык. Этот язык, необходимый из-за преследований Тристана, не является разговорным. Он состоит из множества замысловатых жестов рук, которыми друиды выражают даже сложные идеи в полной тишине.

Боги друидов

Нишь два бога из исходного кельтского пантеона Форфара, включавшего десять промежуточных божеств и одно великое божество, продолжают почитаться до сих пор. Прочие (за исключением Арауна, которого чтят гоблунны) стёрлись из памяти.

Друиды Форлорна большей частью поклоняются Беленусу, богу солнца и пламени, и Дагге, великому божеству кельтов, связанному с погодой и урожаями. Подробнее об этих богах см. *Легенды и верования (TSR 2108 Legends and Lore)*. Друиды почитают обоих богов, но, как правило, они—священники одного или другого из них, и получают заклинания лишь от одного из богов.

Последователи каждого из богов получают доступ к следующим большим жреческим сферам: Общая (All), Животные (Animal), Элементальная (Elemental), Лечение (Healing), Растения (Plant) и Погода (Weather). Они получают также доступ к малой сфере Предсказания (Divination).

Беленус

Рябиновая секта Шелох присягает на верность Беленусу, чью власть над солнечным светом и пламенем можно использовать в прямых атаках против зла, в особенности против нежити. Хотя друиды сами по себе не могут изгонять нежить, жрецы Беленуса создают священные символы, которые в руках священника с добрым мировоззрением будут могущественным оружием против форлорнских живых мертвецов. Более того, это *единственные* священные символы, которые способны хоть как-то повлиять на повелителя домена.

Священные символы Беленуса выглядят как прозрачные кристаллы, подвешенные на цепочке или ремешке, которые носят на шее. Внутри каждого кристалла находится трепещущая алая или золотая искорка, которую друиды называют «кусочком солнца». Кристаллы могут быть любыми, но друиды предпочитают прозрачный кварц.

В руках доброго священника святой символ Беленуса может быть использован для того, чтобы изгонять или уничтожать отвратительных неживых тварей. Однако, как побочный эффект, в присутствии живых мертвецов эти святые символы будут испускать ослепительное сияние, вынуждая всех не защитивших глаза персонажей на расстоянии до 30 футов сделать спасбросок против заклинаний или временно ослепнуть и атаковать со штрафом от –1 до –4 в течение 1d4 раундов. Сияние действует даже на человека, держащего святой символ. Друиды предупредят

своих друзей и союзников об этом побочном эффекте.

Хотя друиды Форлорна, поклоняющиеся Беленусу, способны изготавливать священные символы, для наложения заклинаний эти символы им не нужны. Тем не менее, при колдовстве священные символы можно использовать вместо оме-лы (жреческие заклинания, указывающие в качестве заклинательного компонента «священный символ», требуют, чтобы у друида была омела, но обычно все жрецы природы из Форлорна хранят это растение в своих спорранах).

Все, поклоняющиеся Беленусу, способны по желанию вызывать заклинание *постоянный свет (continual light)*. В других мирах эти последователи способны также зачаровывать камни (*enchant stones*, см. *Легенды и верования*), но друидам Форлорна такое заклинание неизвестно.

Дагга

Секта Мейв поклоняется Дагге, который славится своим бездонным котлом, полным еды и питья. Дубовая секта видит Дагду источником добра, которое надо использовать для уравнивания царящего в стране зла.

Последователи Дагды первого уровня получают способность точно предсказывать погоду на неделю вперёд. На деле это может показаться бесполезным: в Форлорне почти постоянно мокро, дождливо и холодно. Тем не менее, иногда бывают дни, когда облака расступаются и сквозь них пробивается бледный, водянистый свет солнца. Перед тем, как отправиться в путь, часто бывает полезно знать, не превратится ли дождь в ливень.

Последователи Дагды восьмого уровня получают способность один раз в день вызывать *пир героев (heroes' feast)*. Если учесть, как мало в Форлорне животных и съедобных растений, то это весьма полезное заклинание.

Дикая охота

В Первичном Материальном Мире в кельтских землях есть могущественная сила добра, известная как Дикая Охота. Во время этого загадочного события появляется стая из 20 огромных псов, глаза которых пылают зелёными огнями, и чьё свистящее дыхание создаёт струи зелёного пламени; их называют Стаей Дикой Охоты. Псами управляет бегущий за ними тёмнокожий человек с огромным копьём. На его голове—привлекающий внимание чёрный шлем, увенчанный оленьими рогами, поэтому он известен друидам Форлорна как «рогатый бог», но последователи кельтских религий Первичного Материального Мира называют его «Хозяином Охоты». Друиды рябиновой секты считают его божеством, поскольку с ним связана, пожалуй, их лучшая надежда на схватку с Тристаном АпБланком и победу над ним. Технически, Хозяин является кельтским героем, а не богом.

Когда появляется Дикая Охота, вой Стаи можно слышать издалека, так же как и зов рога Хозяина. Хотя псы являются силой добра, их скорбное завывание раздаётся словно из кошмарных снов. Дикая Охота ищет ближайший источник зла и немедленно начинает жестокое и ужасное преследование.

Все друиды и персонажи доброго мировоззрения, увидевшие Охоту, должны сделать спасбросок против заклинания или присоединиться к Стае, вне зависимости от её направления и избранной жертвы, принимая Хозяина за своего предводителя. Словно становясь единым целым с псами Стаи, эти персонажи получают способность мчаться, не испытывая усталости, пока не заметят жертву. Затем все участники Охоты должны сражаться, пока либо они, либо жертва не падут мёртвыми. Подчинённые Дикой Охоте герои слушаются лишь приказов Хозяина и не обладают собственной волей, но игроки могут продолжать управлять

своими персонажами и участвовать в Охоте, если только Мастер не решит, что они недостаточно хорошо отыгрывают ситуацию. Цель погони—выследить и разорвать зло, и на это время герои теряют способность ясно мыслить и зачастую не пользуются своими обычными способностями. Например, волшебник, вместо того, чтобы накладывать заклинания, сражается кинжалом или голыми руками бок о бок с псами.

Хозяин и псы Дикой Охоты бессмертны. Если они будут «убиты», их тела попросту исчезают на глазах, медленно превращаясь в туман. Если Хозяин убит, или если выбранный источник зла уничтожен, то Дикая Охота исчезает, возвращаясь туда, откуда она пришла, и освобождает зачарованных персонажей.

Секта последователей Шелох хорошо знает легенду о Дикой Охоте, и друиды горячо молятся о том, чтобы рогатый бог приходил каждую ночь. Тем не менее, каждый вечер Дикая Охота появляется лишь с вероятностью 15%, и она не может произойти больше одного раза за ночь.

Чего друиды не понимают, так это того, что появляющиеся время от времени рогатый бог и псы на самом деле являются творением самого Равенлофта, а не настоящим Хозяином и Стаей Дикой Охоты. Дикая Охота демиплана Ужаса действует подобно настоящей во всём, за одним исключением: она не может отличить добро от зла. Вместо этого стая с ужасающим шумом мчится по стране до тех пор, пока не заметит какое-нибудь разумное существо. Невезучая жертва будет принята за силу зла и подвергнется смертоносному преследованию.

Будет весьма несчастливym стечением обстоятельств, если персонажи окажутся первыми существами, найденными Дикой Охотой. В таком случае не надо делать спасбросок против заклинания, потому что персонажи становятся добычей. Если Охота не замечает часть отряда, то спрятавшиеся персонажи должны сделать спасбросок, и может

получиться так, что они будут охотиться на собственных соратников, пока один из них не погибнет.

Друиды не понимают, что их Хозяин и Стая Дикой Охоты—обман этого мира, так как благодаря магии жертвами Стаи никогда не бывают персонажи полностью нейтрального мировоззрения, и поэтому сами друиды не становятся добычей. Дикая Охота демиплана Ужаса никогда не нападёт на повелителя домена, поэтому надежды Шелох на уничтожение Тристана не сбудутся, но она не догадывается о правде.

Хозяин Дикой Охоты

Класс брони (АС) 0

Передвижение 18

HD 20

Хиты 200

THAC0 1

Количество атак 3

Повреждения/атаки 1d6+9 (*копье* +3, плюс бонус Силы)

Особые атаки нет

Особая защита нет

Сопrotивляемость магии 25%

Сил 18/00, **Лов** 18, **Вын** 18, **Инт** 17, **Мдр** 17, **Оба** 9

Стая Дикой Охоты

Класс брони (АС) 2

Передвижение 21

HD по 5

Хиты по 30

THAC0 15

Количество атак 1

Повреждения/атаки 2d4

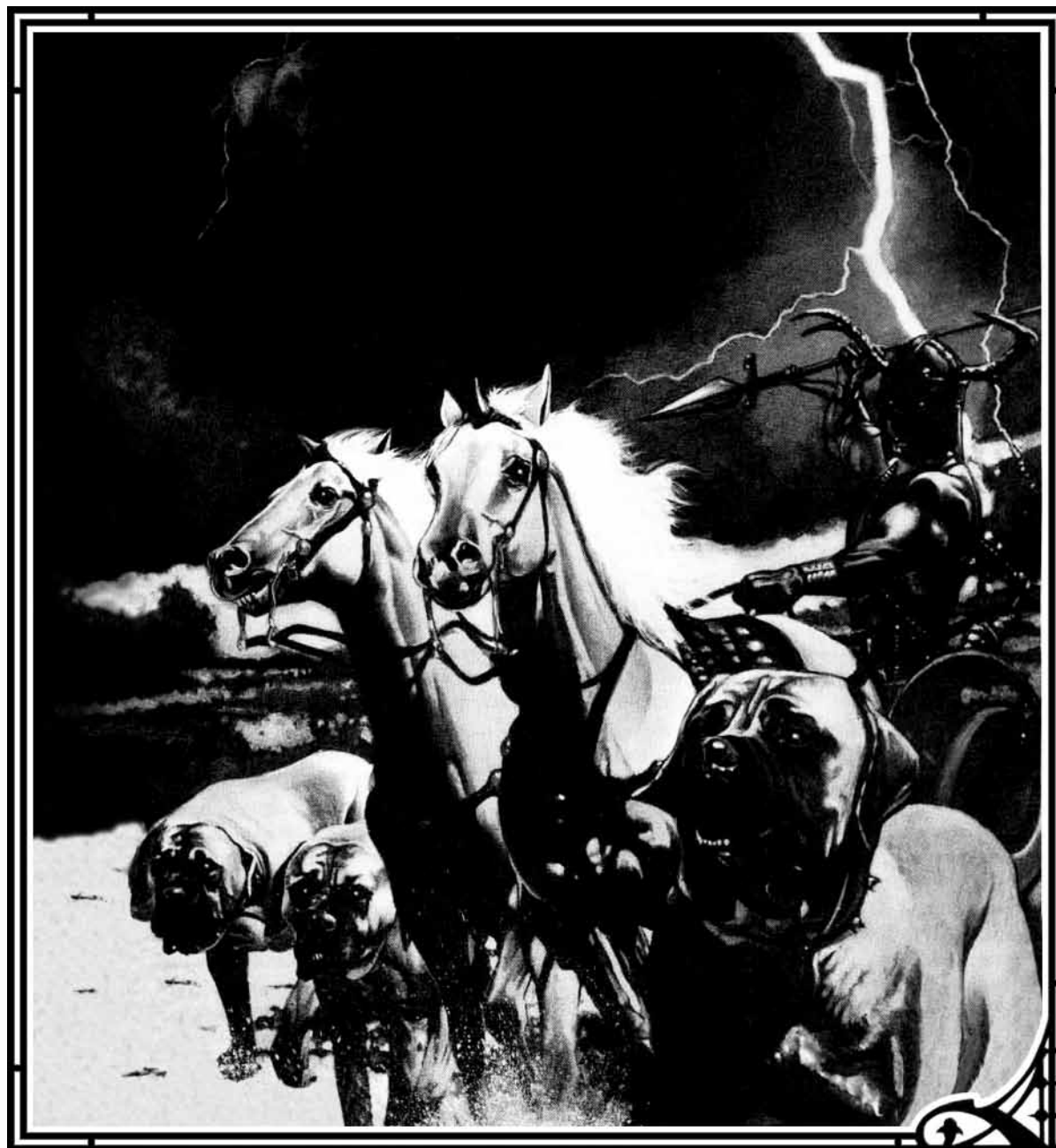
Особые атаки см. ниже

Особая защита см. ниже

Сопrotивляемость магии 15%

Особые атаки Стаи включают способность вызывать *страх* (*fear*), подобно одноимённому

U: ДРУЗЬДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ



заклинанию, в каждом смертном, преследуемом Стаей. Стая способна также наваливаться на своих врагов, при этом каждый пёс получает возможность атаки, каким бы ограниченным ни было пространство. К тому же, каждый пёс может использовать выдыхаемое им зелёное пламя, чтобы один раз в раунд причинить дополнительные 5 пунктов повреждения в любой из удавшихся атак.

Особая защита псов действует так же, как постоянное заклинание *защита от зла* (*protection from evil*).

Прыжок в приключение

С помощью Дикой Охоты можно прекрасным образом ввести игровых персонажей в Форлорн. Это особенно интересный и эффективный способ затянуть их в демиплан Ужаса из других миров. Находятся ли они уже в Равенлофте или в каком-либо ином мире, после наступления ночи Мастер может прочесть отряду следующий текст:

Густые туманы заполняют тёмную ночь. Они—словно заключающие вас стены, за которыми ничего нет. Тишина окутала эту наполненную дурными предчувствиями ночь, и даже шорох ваших ног по земле раздаётся эхом в окружающей пустоте.

Что-то привлекает ваше внимание: едва слышный шум. Если вы задерживаете дыхание, то почти можете расслышать его... Вот он, опять: где-то во тьме раздаётся рог охотника. От него по вашему хребту расходится покалывание, распространяясь по всему телу до самых кончиков пальцев.

Снова ревьёт рог—на этот раз ближе—и кровь стучит у вас в ушах. Вы беспокоитесь, вы возбуждены. Рог ревьёт в третий раз, ещё ближе, и вы подскакиваете во вспышке энергии. «Охота!»—шепчет голос в вашей душе. «Охота!»—кричите вы.

U: ДРУИДЫ—ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ПРИРОДЫ

Попросите персонажей сделать спасбросок против заклинания. Если все они успешно сделают спасбросок, объявите о рёве рога ещё дважды (каждый раз всё ближе к отряду) и просите персонажей каждый раз делать спасбросок. Как только кто-либо из них провалит спасбросок, он будет зачарован, как описано выше, и бросится в туман, всеми силами убеждая отряд следовать за ним. Затем герои присоединятся к Дикой Охоте, которая проворным бегом приведёт их прямо в Форлорн (каждый последователь или другой мастерский персонаж автоматически провалит третий спасбросок).

Если все члены отряда успешно сделают все спасброски, или если они иным образом избежат зова рога Хозяина Охоты, то Стая заметит их и они станут добычей Охоты. Когда битва завершится, персонажи окажутся в Форлорне.

Подробное описание Дикой Охоты см. в *Легендах и Верованиях*.

Что известно друидам о Форлорне

Гоблуны захватили и утащили в замок Тристеннойра многих друидов. Большинство из них были замучены до смерти в застенках замка, но нескольким удалось сбежать. Эти люди знают кое-что о замке и его сверхъестественных обитателях. Они могут подробно описать тюремные клетки в подвалах, но их знания о других частях замка расплывчаты. Призраков, населяющих его залы, они видели лишь мельком, заплывшими кровью глазами. Они не могут точно описать Тристана, и им неизвестно его имя или способности.

Друиды передают из поколение в поколение воспоминания о том, как когда-то выглядел нынешний домен Форлорн—в те времена, когда он был Форфаром. Они опишут, например, ту

местность, где сейчас находится замок Тристана, и расскажут, что нынешний обрыв из красного гранита был когда-то положим склоном холма, увенчанного священной рощей.

Друиды сохранили также часть истории домена, хотя она во многом отрывочна. Беседы с друидами откроют лишь следующие легенды (и ни капель больше!)

- В 1594 году по летоисчислению Форфара священная роща, лежащая на месте нынешнего замка, была временно осквернена, когда толпа из селения Бирнам повесила там молодую женщину из клана АпБланк.
- В 1609 году в роще была убита друид по имени Руэль. Её сын пытался отогнать нападавших, но потерпел поражение и сам был тяжело ранен. После этого роща превратилась в дурное место и была заброшена.
- В 1809 году бард, которого звали «менестрель АпБланк», построил на том же месте крепость. Он женился, у него родились дети, но члены его семьи умерли один за другим ужасными смертями. Сам молодой менестрель тоже не выжил.
- В начале 1900-х годов крепость была расширена в полноценный замок Марком АпБланком, потомком молодого менестреля. Этот Марк был целеустремлённым молодым человеком, в результате нескольких гражданских войн узурпировавшим власть семьи АпФиттлов. В начале 1930-х годов он победил АпФиттлов и стал главой клана.
- В 1934 году страну навсегда преобразило «время ужасов». В тот день, когда земля была изменена каким-то злым колдовством, Марк, подобно другим обитателям Форфара, превратился в гоблуна.
- Около сотни лет назад гоблуны восстановили замок. Теперь они превратили его в базу для

своих действий. Кажется, что они подчиняются призрачному повелителю. Друиды не знают, почему повелитель их преследует, но они верят, что он хочет установить в Форлорне необоримую власть зла и поэтому уничтожает всех, кто может творить уравнивающее его добро.



VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ



и больше не был
в ярко-красном,
Но он обрызган был
Вином багряным, кровью алой,
В тот час, когда убил.

Оскар Уайльд.
Баллада Рэдингской
тюрьмы*

Эта глава рассказывает о важнейших мастерских персонажах Форлорна. Здесь приведено подробное описание каждого члена семьи АпБланков, а также Руэль, приёмной матери Тристана. Все эти персонажи—призраки различных магнитуд, и *Трактат Ван Рихтена о призраках* может оказать неоценимую помощь по их отыгрышу, но эта книга содержит всю информацию и игровую статистику, необходимую для проведения игры.

Благодаря своей неживой природе и тому обстоятельству, что призраки обитают на совершенно ином плане бытия, в целом они неуязвимы для всех заклинаний и волшебных предметов, которые влияют на жизненные процессы. Зачарованное оружие способно поразить эфирную цель, и эта слабость позволяет ещё кому-то помимо священников противостоять иначе неуязвимым тварям. Хороший Мастер должен помнить, что призраки—опасные существа, которые могут принести немало горя недооценивающим их героям!

Волшебные заклинания, бесполезные против призраков: *волшебный сосуд (magic jar), глухота (deafness), замедление (slow), заражение (contagion), избегание (avoidance), истощение жизни (energy drain), неудержимая пляска Отто (Otto's irresistible dance), облако смерти (cloudkill), перст смерти (finger of death), превращение других (polymorph others), превращение предмета (polymorph any object), прикосновение вампира (vampiric touch), раздражение (irritation), слепота (blindness), слово силы: оглушение (power word stun), слово силы: слепота (power word blind), слово силы: смерть (power word kill), смерть (death), туман смерти (death fog), удержание животного (hold animal), удержание человека (hold person), удержание чудовища (hold monster), ускорение (haste), усыпление (sleep), утопление (sink).*

Божественные заклинания, бесполезные против призраков: *восстановление (restoration), насыление болезни (cause disease), насыление глухоты (cause deafness), насыление слепоты (cause blindness), разговор с чудовищами (speak with monsters), регенерация (regenerate), увеличение животного (animal growth), удержание животного (hold animal), удержание человека (hold person).*

Флора АпБланк

Призрак 1-й магнитуды, нейтрально-добрая Интеллект 12

Класс брони (АС) 0 (8 против эфирных противников)

Передвижение 15
HD 2

Хиты 10

THAC0 19

Количество атак 1

Повреждения/атаки см. ниже

Особые атаки см. ниже

Особая защита поражается лишь зачарованным оружием +1 или лучше

Сопротивляемость магии нет

Размер средний (М, 5 футов 2 дюйма ростом)

Боевой дух средний (9)

Флора АпБланк появляется во всех трёх замках Форлорна, как облачённая в красивые одежды светловолосая женщина с благородными чертами лица. Скорее всего персонажи увидят, как она убегает, так что волосы развеваются у неё за спиной. На бегу Флора оглядывается и бросает безумный взгляд на невидимых преследователей, а иногда горестно восклицает.

На первый взгляд Флора кажется попросту бестелесным отражением прежней себя. Она одета в длинное платье с поясом, украшенным цветами семьи АпБланк (белым с зелёными полосами) и в блузку с короткими рукавами, поверх которой накинута платок.

Более внимательный взгляд на призрак Флоры откроет две важные подробности. Во-первых, она прижимает к груди небольшой тряпичный свёрток. Во-вторых, на её шее виден багровый рубец от верёвки.

Текущее состояние: Флора стала призраком из-за мучительных переживаний за судьбу своего ребёнка, и от неуверенности в том, спасётся ли её дитя от толпы, учинившей над ней самосуд. Она обречена вечно вновь и вновь проходить через события, которые привели к её смерти зимней ночью 1594 года по летоисчислению Форфара.

Призрачная Флора прикована к дороге, ведущей из руин Бирнама к тому месту, где сейчас возвышается замок Тристеннойра. Она снова и снова повторяет свой путь, не отступая от него ни на шаг. Каждую ночь она начинает своё безумное бегство в одно и то же время—в одиннадцать часов вечера, в тот самый час, когда толпа вышибла дверь старого особняка АпБланков и погналась

* Перевод В. Брюсова.

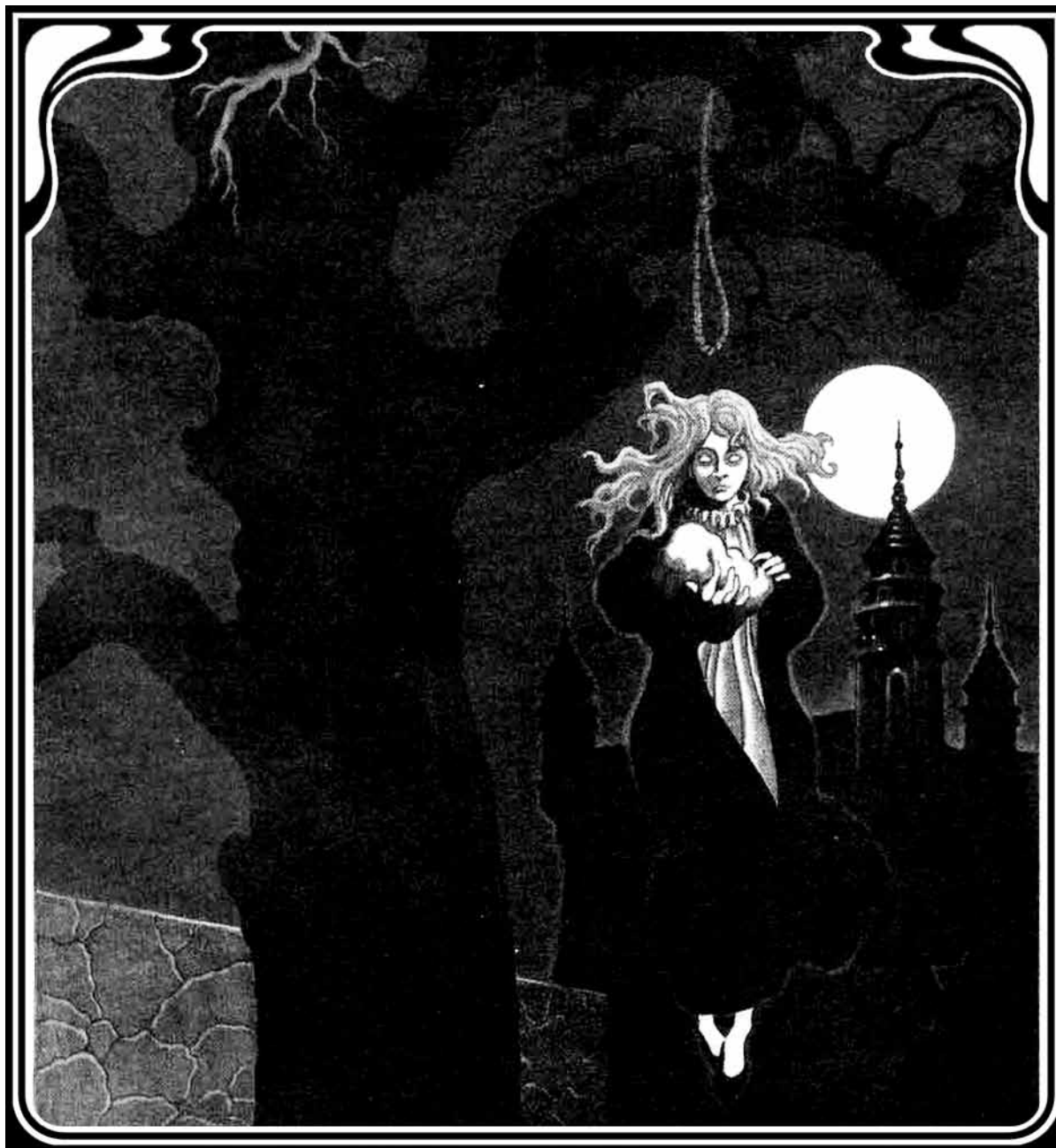
VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

за ней на вершину холма, в священную рощу. Флора возникает в руинах Бирнама и бежит вверх по склону невидимого холма, постепенно взбираясь всё ближе к замку, который сейчас стоит на обрыве из красного гранита. Пока она бежит, в воздухе раздаются возгласы разъярённой толпы. Иногда звуки сопровождается мерцание призрачных факелов.

Достигнув замка, Флора пробегает через него, проходя сквозь стены и другие препятствия, стоящие на её пути. Когда она достигнет того места, где когда-то росла роща, она остановится под священным дубом и будет искать подходящего человека, чтобы отдать ему ребёнка, которого она сжимает в руках.

Если Флора встретит персонажа игрока, то она вложит свёрток ему в руки, жалобно рыдая: «Пожалуйста! Спрячь моё дитя! Они хотят убить...» — в этот момент она испуганно оглянется в ту сторону, откуда слышны звуки приближающейся толпы. «Они идут за мной! — продолжает она, — Во имя любви богов, Руэль, спаси моё дитя!»

На любые расспросы она лишь повторяет последние слова. Независимо от того, принимает ли герой свёрток, внезапно на шею молодой женщины накидывается призрачная петля и резко вздёргивает её в воздух, так что шея Флоры сворачивается набок. Затем она примерно минуту раскачивается на ветру (независимо от того, дует ли ветер на самом деле), свисая на верёвке, которая растворяется в пустоте, не доходя до нависающего дубового сука. Если персонаж не примет свёрток, то, когда Флора будет повешена, одеяло развернётся и из него вырвется клоч тумана. Если герой примет свёрток, то он продержится достаточно долго для того, чтобы персонаж мог открыть его и увидеть похожего на ангелочка ребёнка. Если реакция героев не будет соответствовать происходящему, эта сцена может вызвать проверку Ужаса.



VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

Сражение: Флора не может атаковать по-настоящему, и её единственный способ защиты—способность *заворожить жертву* (*entrance victims*). Каждый, кто видит её, должен сделать спасбросок против парализации. Тот, кто не прокинет бросок, будет неподвижно стоять и смотреть на пробегающую мимо Флору. Жертвы могут повторять спасбросок каждый раунд, пока не прокинут его.

Флора поражается лишь зачарованным оружием +1 или лучше. Противники, способные принять эфирную форму, могут использовать немагическое оружие; класс брони (AC) Флоры в этом случае равен 8.

В отличие от других призраков, Флора не может становиться невидимой или восстанавливать повреждения. Если «убить» её, то она превратится в дымку, но снова появится следующим вечером, как только часы пробьют одиннадцать.

Святая вода наносит Флоре 1d10 пунктов повреждений. Однако её не может изгнать ни один священник, поскольку она совершенно не замечает ничего вокруг себя. Она даже пробежит сквозь любого, кто встанет у неё на пути!

Дополнительные сведения о прошлом Флоры АпБланк приведены в первой главе.

Руэль

Друид священной рощи

Призрак 4-й магнитуды, нейтрально-злая
Интеллект 17

Класс брони (AC) –3 (2 против эфирных противников)

Передвижение 14

HD 10

Хиты 52

THAC0 11

Количество атак 1

Повреждения/атаки см. ниже

Особые атаки см. ниже

Особая защита поражается лишь зачарованным оружием +3 или лучше

Сопrotивляемость магии см. ниже

Размер средний (М, 5 футов 7 дюймов ростом)

Боевой дух элитный (13)

Руэль появляется во всех трёх замках Форлорна. Из-за того, что её смерть от рук Тристана, произошедшая в 1609 г. по летоисчислению Форфара, была связана с сильным эмоциональным потрясением, Руэль вернулась из загробного мира призраком четвёртой магнитуды. Она вернулась в мир живых лишь для того, чтобы нести возмездие, и её присутствие в замке Тристенойра—словно заноза для Тристана.

В момент смерти Руэль потратила огромное количество сил, налагая на Тристана проклятие, которое навеки приковало его к священной роще. Теперь она существует лишь как бестелесный и бесформенный дух. Фигура Руэль расплывчата, она похожа на клубящееся облако тумана.

При появлении Руэль всегда можно слышать булькающий, захлёбывающийся звук. Хорошо прислушавшись, можно понять, что эти звуки похожи на хрип человека, которому перерезали горло. Когда призрачная Руэль исчезает, на том месте, где находилось привидение, остаются свежие капли крови.

Текущее состояние: Руэль была предана мальчиком, которого она когда-то называла своим сыном, и теперь она хочет жестоко отомстить ему. Она при любой возможности мешает его планам, внушает ужас его прислужникам и предлагает его врагам любую помощь, какую только может оказать.

Хотя, в отличие от Тристана, Руэль не заключена в стенах замка, она проводит здесь большую часть времени. Она получает извращённое удовольствие, наблюдая за бесплодными потугами Тристана вырваться из пределов, в которые его заключило её проклятие.

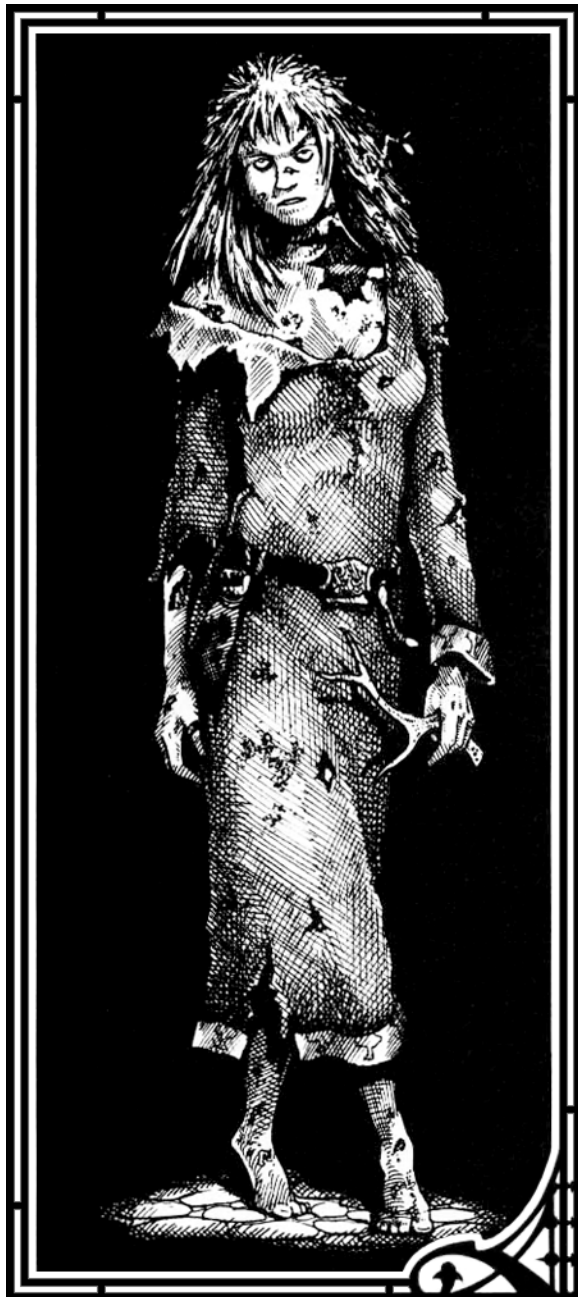
Тристан несколько раз пытался напасть на Руэль, но она слишком сильна, чтобы Тристан-вампур мог ею управлять, а сверхъестественные способности, которыми он обладает в виде призрака, бесполезны против другого духа. Его последней возможностью остаётся битва с Руэль один-на-один, но они—равные противники, и Тристан не решается на такое безрассудство.

В свою очередь, Руэль узнала о главной слабости Тристана,—о его превращении в смертного человека и о глубоком сне во время каждого равноденствия и солнцестояния,—но она не воспользовалась этим знанием, чтобы его убить. Руэль предпочитает оставить Тристана живым и вечно страдающим. Поэтому, хотя Руэль будет до определённой степени помогать персонажам игроков, она не позволит им убить Тристана.

Так как Руэль не способна ни говорить, ни жестикулировать, то она не может общаться с героями обычными способами. Вместо того она пользуется своей способностью *заманивать жертв* (*lure victims*), чтобы вести персонажей туда, куда пожелает. Жертвы этой способности должны сделать спасбросок против заклинания или почувствуют непреодолимое желание следовать за призраком; к спасброску применяются модификаторы защиты от магии (таблица 5 в *Руководстве Игрока*). Жертва будет атаковать каждого, кто попытается помешать ей следовать за Руэль. Заманивание Руэль действует на расстоянии до 400 футов, но услышать её зов можно на расстоянии до 1200 футов, что может заинтересовать героев и побудить их отправиться на разведку.

Способность Руэль заманивать жертву проявляется как притягательный аромат. Природа запаха меняется в зависимости от жертвы. Для священника это может быть благоухание дыма кадильниц, для воина—запах жарящегося мяса и свежеваренного эля, для друида—аромат лесных цветов. Запах чувствует только жертва,

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ



на которую действует способность Руэль, и аромат каждый раз будет иным.

Сражение: Руэль поражается лишь зачарованным оружием +3 или лучше. Противникам в эфирной форме достаточно оружия +1; класс брони (АС) Руэль в этом случае равен 2.

Так как она потратила много сил, налагая проклятие, Руэль-призрак не так могущественна, как другие духи четвёртой магнитуды. Она не может по желанию стать невидимой, поэтому её единственный способ скрыться от противника—пройти сквозь стены или другие препятствия (когда Руэль проходит через стену, на том месте остаются мелкие капли свежей крови). Тем не менее, она неуязвима для всех заклинаний, влияющих на жизненные силы (список таких заклинаний приведён на стр. 46). Руэль может по желанию полностью исцелять все повреждения, но этот процесс длится около двух минут. В течение часа после восстановления Руэль не может предпринимать никаких действий.

Из-за того, что Руэль стала злой, боги лишили её всех друидических заклинаний, но она получила ряд сверхъестественных способностей, свойственных призракам. Первая и главная из них—это описанная выше способность *заманивать жертв*.

Так как Руэль когда-то была друидом, она также может *очаровывать животных* (*charm animals*). Эта способность подобна заклинанию *очарование* (*charm person*), за исключением того, что она действует лишь на животных и может быть использована по желанию. Руэль может управлять до 30 HD животных. Единственные животные, на которых эта способность Руэль не действует—это форлорнские волки и ворги.

Руэль может по желанию *создать иллюзию* (*create illusion*), и она с удовольствием пользуется этой способностью, чтобы мучить Тристана видением священной рощи, которая когда-то покрывала то место, где сейчас стоит замок

Тристеннойра. Это видение—постоянное напоминание о её проклятии, и оно совершенно убедительно, поскольку иллюзия Руэль действует на зрение, слух, обоняние и осязание. Считайте, что эта способность аналогична заклинанию *иллюзорный лес* (*hallucinatory forest*). Однако Руэль ограничена в том, что касается содержания её видений; священная роща—это единственная иллюзия, которую она способна сотворить. Она может слегка изменять её, меняя расположение находящихся там животных и растений, но она не в силах добавить ничего, что обычно нельзя найти в священной роще. Она не способна показать в роще людей, за исключением видения самой себя. Её образ в иллюзорной роще—это единственный способ, которым призрачная Руэль может общаться с Тристаном и другими людьми. При помощи своего воплощения в иллюзии она способна говорить и жестикულიровать. Однако герои могут не прислушаться к её словам, поскольку Руэль способна создать видение самой себя лишь в таком виде, в каком она была после смерти: жуткий, разлагающийся труп с зияющей на шее раной, пустыми глазницами и изъеденным червями телом. Более того, когда появляется её видение, то священная роща за ней преобразается, превращаясь в подобие одного из клочков расчищенной земли, которые, словно шрамы, покрывают Форлорн. Персонажи игроков, увидевшие это зрелище, должны сделать проверку Ужаса.

Руэль может изгнать каждый священник, способный изгонять нежить, однако бросок на изгнание получает штраф –2, так как она является призраком четвёртой магнитуды. Обратите внимание, что в замке действует эффект средоточия зла (см. стр. 16), поэтому все попытки изгнания в пределах Замка Тристеннойра получают дополнительный штраф –2 (суммарный штраф –4).

Дополнительные сведения о Руэль приведены в первой главе.

Изоolda АпБланк

Если персонажи игроков встретят Изоолду в замке А, она будет смертной. Однако в какой-то момент их пребывания в этой эпохе её сбросят с Башни Лорда и она превратится в призрак. Её статистика и описание приведены сначала для смертной формы, а затем — для призрачной.

Жрица 1-го уровня, нейтрально-добрая

Класс брони (АС) 10

Передвижение 12

HD 3

Хиты 21

THAC0 20

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d6 (булава)

Особые атаки заклинания

Особая защита заклинания

Сопrotивляемость магии нет

Сил 12, Лов 13, Вын 17, Инт 12, Мдр 16, Оба 16

Изоolda АпБланк появляется в смертном облике лишь в замке А. Эта женщина известна не столько своей красотой, сколько способностями целительницы, дарованными ей как жрице кельтского бога Дианкехта. Хотя её внешность портят опустившиеся уголки рта и морщины у глаз, выдающие безграничную скрытую скорбь, всё же она ещё привлекательна.

Сейчас Изоолде около 45 лет. Её длинные каштановые волосы свёрнуты на затылке в большой узел. По портретам, написанным в прежние времена, видно, что когда-то у неё была идеальная фигура. Теперь, после рождения трёх детей, её талия и бёдра несколько раздались.

Изоolda носит килт с узорами своей семьи, Ап-Веев — в золотую, красную и синюю клетку. Кроме того, она одевается в блузку с длинными рукавами, отороченными кружевными манжетами, в чулки

до колен и в светло-коричневый плащ; обувается она в чёрные домашние туфли. Под блузкой Изоolda прячет символ своего бога — серебряную руку, подвешенную на серебряной цепочке.

История: Из всех женщин Бирнама, на которых падал взгляд молодого «менестреля АпБланка» (Тристана), лишь Изоолде удалось его удержать. Поначалу она не испытывала к очаровательному молодому человеку, который снова и снова приглашал её к себе в крепость, ничего, кроме дружбы. Когда он в первый раз предложил ей выйти за него замуж, она отказала ему, ответив, что связана важнейшим долгом перед богом.

Тристан убедил Изоолду выйти за него замуж, открыв ей свою мрачную тайну в надежде завоевать её сердце жалостью. Когда он рассказал девушке, что днём он — вампир, а ночью — призрак, он опасался её ужаса и отвращения. Он убил бы её, если бы она пригрозила открыть его секрет, но его расчёт сработал. Жалобная мольба Тристана об исцелении затронула слабое место в сердце Изоолды. Это, — подумала Изоolda, — будет величайшим вызовом для её способностей целительницы. Если она преуспеет, то это будет большой заслугой в глазах Дианкехта.

Ещё перед тем, как Изоolda попыталась вылечить Тристана, он попросил её поклясться всем святым, что она выйдет за него замуж независимо от того, будут ли заклинания успешны. Не подумав, Изоolda согласилась. Конечно же, излечить её жениха не удалось. И всё же Изоolda выполнила своё обещание и вышла за Тристана замуж, хотя теперь ей было известно, что он — не смертный человек.

Текущее состояние: в эпоху замка А (1839 год по летоисчислению Форфара) Изоolda — печальная подавленная женщина. Оба её сына мертвы, а в прошлом году пропала и дочь. Изоolda знает, что Тристан повинен в смерти Моргольта, и она подозревает, что он также сознательно вызвал



смерть Гилана. Кроме того, она догадывается, что её муж связан с исчезновением дочери.

После замужества с Тристаном Изоolda не могла дальше развивать свои жреческие способности, поэтому она, как жрица Дианкехта, достигла лишь третьего уровня опытности. Тем не менее, она всё ещё поклоняется богу лечения, и в ночи новолуния ускользает из замка в одну из многочисленных священных рощ Форфара, чтобы принести в жертву Дианкехту душистые травы.

Изоolda пыталась воспитать своих детей так, чтобы они уважали и чтили кельтских богов. С Гиланом, старшим сыном, ей удалось достичь лишь символических успехов, потому что он больше любил играть, чем поклоняться богам. Её второй сын, Моргольт, оказывал богам больше уважения,

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

но он выбрал тёмное божество—Морриган, богиню войны.

Что же касается дочери Изольды, Бренгейн, то та последовала по материнским стопам. Хотя в момент исчезновения Бренгейн было всего лишь 22 года, способностями она уже превзошла мать: она была жрицей Дианкехта четвёртого уровня. Недавнее исчезновение дочери опустошило Изольду.

Сражение: так как Изольда посвятила себя искусству исцеления, то она поклялась никогда не наносить ран и не причинять страдания без необходимости. Если ей будет угрожать опасность, она будет защищаться булавой. Изольда не носит доспехов.

Предпочитаемые заклинания (4/3): 1-й—*замедление яда (slow poison)*, *лечение лёгких ран (cure light wounds)*, *обнаружение яда (detect poison)*, *поиск животных или растений (locate animals or plants)*; 2-й—*гадание (augury)*, *отступление (withdraw)*, *чудо-ягоды (goodberry)*.

Как последовательница Дианкехта, Изольда может колдовать заклинания сферы Лечения, как если бы они были на один уровень ниже, чем обычно. Например, *лечение тяжёлых ран* становится заклинанием 3-го уровня. Жрецы Дианкехта не могут изгонять нежить.

Призрак 3-й магнитуды, нейтрально-злой
Интеллект 12

Класс брони (AC) –2 (4 против эфирных противников)

Передвижение 12
HD 7

Хиты 31

THAC0 13

Количество атак 1

Повреждения/атаки см. ниже

Особые атаки см. ниже

Особая защита поражается лишь зачарованным оружием +2 или лучше

Сопrotивляемость магии нет

Размер средний (М, 5 футов 5 дюймов ростом)

Боевой дух фанатичный (17)

Изольда-призрак появляется во всех трёх замках, хотя в замке А поначалу она—смертная женщина. Гибель Изольды разорвала связь между ней и её возлюбленным богом Дианкехтом, так как жрецы её веры посвящают себя жизни и лечению. Умерев, она покинула область влияния Дианкехта, и это причиняет ей больше страданий, чем все горести её несчастной жизни с Тристаном.

Горечь и боль, испытанные Изольдой в смертный час, превратили её в призрак третьей магнитуды. Она стала частично бесплотной: большая часть её тела нематериальна, но руки вниз от локтей очевидно сохранили телесность.

Призрачная Изольда выглядит в точности так, как в момент смерти. Её тело целое и неразложившееся, но похоже, что она упала с большой высоты: её конечности сломаны и помяты, но она всё же может передвигаться (хотя и нетвёрдой походкой). Если внимательно осмотреть её руки, то видно множество недавно заживших проколов, похожих на следы от острого ножа.

Изольда всё ещё носит на цепочке, надетой на шею, священный символ Дианкехта, но серебряная рука потускнела и покрылась тёмными пятнами.

Текущее состояние: Изольда АпБланк вернулась из-за завесы смерти от глубокой привязанности к своей пропавшей дочери. В эпохах Б и В она бродит по залам замка Тристенойра, пытаясь разрешить загадку исчезновения Бренгейн. По коридорам разносится её призрачный голос, выкликающий имя девушки. Изольда обречена искать свою дочь, пока не найдёт её. Она

не понимает, что никогда не отыщет Бренгейн, так как та исчезла из темниц замка (где её держали почти год) в том же 1839 году, в котором погибла сама Изольда.

Изольда полностью сосредоточена на своей цели. Хотя она страдала от злодеяний мужа, у неё нет времени на злокозненные мысли или дела, направленные против него. Она больше не общается с Тристаном, а также не обращает внимания на призраки своих двух сыновей. Изольда знает, что ни один из них не может ответить на отчаянные расспросы о судьбе её возлюбленной дочери.

Изольда описывает Бренгейн всем гостям замка и допытывается, не видели ли они её. Если ответ—ясное «нет», то Изольда немедленно исчезнет. Если ответ неясен, или если герои притворятся, что знакомы с Бренгейн, Изольда не даст им ни минуты покоя, покуда они не расскажут, где та находится. Если тогда посетители откроют Изольде, что они лгали, и что на самом деле они ничего не знают о её дочери, Изольда впадёт в ярость и использует свои силы, чтобы причинить противнику ужасающие мучения. Если же посетители действительно имеют сведения о том, где находится Бренгейн, то Изольда выберет самого внушительного из отряда и использует свою способность *вселяться в тела (inhabit bodies—см. ниже)*, чтобы захватить тело этого человека и попытаться добраться до дочери.

Сражение: подобно большинству призраков, Изольда может по желанию становиться невидимой и неуязвима для заклинаний, действующих на жизненные силы (см. стр. 46). Несмотря на то, что руки Изольды бесплотны лишь частично, она способна по желанию проходить сквозь предметы. Кроме того, она может по желанию восстанавливать все повреждения за одну минуту, однако после этого в течение 30 минут не может предпринимать никаких действий.

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

Изольду можно поразить лишь зачарованным оружием +2 или лучше. Противникам в эфирной форме достаточно оружия +1; класс брони (АС) Изольды в этом случае равен 2.

Призрачная Изольда обладает многочисленными силами. Как упомянуто выше, она может *вселяться в тела* (*inhabit bodies*). Эта способность подобна волшебному заклинанию 5-го уровня *волшебный сосуд* (*magic jar*), за тем исключением, что никакого вместилища для души нет. Поэтому, когда Изольда вселяется в тело жертвы, жизненная сила этого человека полностью разрушается, что влечёт за собой смерть.

Изольда может попытаться вселиться в тело любого смертного на расстоянии до 60 футов. Жертва делает спасбросок против заклинаний со штрафом –3. Если выбранная жертва защищена заклинанием *защита от зла* (*protection from evil*), попытка Изольды провалится. Вселившись в жертву, Изольда будет использовать тело, чтобы найти дочь, сколько бы это ни длилось. Если изгнать её из тела жертвы, например, с помощью *развеивания магии* (*dispel magic*), то останется лишь пустая безжизненная оболочка. Лишь заклинание *воскрешение* (*resurrection*) вернёт душу в тело.

Из-за глубины горя Изольды, она окружена аурой, *вызывающей отчаяние* (*cause despair*) у всех на расстоянии до 100 футов. Жертвы, провалившие спасбросок против заклинаний, становятся подавленными и сонными. Они убеждены в том, что всё потеряно и что у них нет никаких надежд на выполнение того, что они собирались осуществить, какой бы ни была их цель. Жертвы этой ауры получают штраф –2 ко всем спасброскам, броскам атаки и проверкам умений, пока не выйдут из области действия ауры.

Наконец, Изольда сохранила некоторые из закликательных способностей, но в искажённой, злой форме. Раньше она использовала свои силы

для исцеления—теперь же она использует их, чтобы причинять боль и страдания.

Заклинания (3/2): 1-й—*нанесение лёгких ран* (*cause light wounds*), *сокрытие яда* (*obscure poison*)—заклинание, обратное к *обнаружению яда* (*detect poison*), мешает попыткам священника определить, есть ли в чём-либо отравы, *ускорение яда* (*accelerate poison*)—заклинание, обратное к *замедлению яда* (*slow poison*), проваленный спасбросок ведёт к немедленной смерти; 2-й—*дурные ягоды* (*badberry*), *отступление* (*withdraw*).

Изольду можно изгнать священными символами, но священник, пытающийся её изгнать, получает к своему броску штраф –1 (в пределах замка Тристенойра действует дополнительный штраф –2, что даёт суммарный штраф –3). Если на Изольду попадает святая вода, то она получает 1d6 пунктов повреждений.

Гилан АпБланк

Призрак 2-й магнитуды, хаотично-добрый
Интеллект 13

Класс брони (АС) –1 (6 против эфирных противников)

Передвижение 16
HD 4

Хиты 22

THAC0 17

Количество атак 1

Повреждения/атаки см. ниже

Особые атаки см. ниже

Особая защита поражается лишь зачарованным оружием +1 или лучше

Сопrotивляемость магии нет

Размер маленький (S, 4 фута 6 дюймов ростом)

Боевой дух неустойчивый (7)

Призрак Гилана можно встретить во всех трёх замках. Этот трогательный маленький дух выглядит как мальчик двенадцати лет, сжимающий в руках тельце маленькой собачки. У него светлые взъерошенные волосы и кроткое лицо. Гилан носит килт с узорами АпБланков (белый с зелёными полосами) и спорран, украшенный родовым гербом (латный кулак, сжимающий белое перо), а также расстёгнутую белую рубашку, полы которой болтаются у пояса. Его босые ноги покрыты грязью и высохшей кровью.

В руках мальчик сжимает маленькую собачку размером с терьера. Сложно понять, какой она породы, так как тело животного очень изувечено, как если бы его разорвали на куски дикие звери. Из многочисленных ран и открытой пасти всё время капает кровь, но капли обращаются в туман ещё до того, как достигают земли.

История: Гилан родился в 1814 году по летоисчислению Форфара, через год после свадьбы Тристана и Изольды. До двенадцати лет Гилан вёл беззаботную жизнь. Мать любила сына, отец терпел его (даже когда тот озорничал), и мальчик не обращал внимания на творившееся вокруг зло. Его не пугали даже призраки, которые уже обитали в то время в замке. Всё своё время мальчик проводил в играх с Петикрю—маленькой разноцветной собачкой, которая, как поговаривали, обладала волшебными способностями.

К сожалению, жизнь Гилана оказалась короткой, и ему предстоял ужасный конец. Как-то утром, в 1826 году, призрачная Руэль решила помучать Тристана с помощью своей способности *очаровывать животных* (*charm animal*). Она околдовала собачку и заставила Петикрю укусить хозяина замка за пятку. Пёсик не причинил никаких серьёзных повреждений, но всё же Тристан был разъярён. Он призвал подчинённых ему волков и натравил их на собачку.

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ



Тем утром Гилан как раз одевался, когда он увидел, что случилось. Он пробежал через двор и набросился на волков, пытаясь защитить любимого пёсика, и тогда волки накинудись на мальчика.

Испуганный Тристан отозвал волков, но было слишком поздно: они уже разорвали ребёнка на куски. В гневе Тристан выхватил меч и начал бить волков безо всякой пощады, но результатом было лишь то, что твари поспешно разбежались из крепости. Некоторые из них, даже убегая, тащили куски мальчика в своих слюнявых пастях. От Гилана не осталось почти ничего, что можно было бы похоронить.

Текущее состояние: дикая атака, отнявшая у Гилана жизнь, свела его с ума. Призрак заблокировал память о событиях, связанных с его смертью, и мальчик верит, что пёсик в его руках жив. Гилан бродит по коридорам замка Тристенейра с мёртвым Петикрю на руках. Иногда он опускает призрачную собачку на пол, чтобы поиграть с ней. Используя свою способность к телекинезу (*perform telekinesis*, см. далее), он бросает палки или мячики, чтобы собака подобрала их, и берёт со столов мясо, чтобы покормить Петикрю.

Хотя призрачный Гилан добрый, он совершенно непредсказуем. Точно так же, как в те времена, когда он был смертным мальчиком, Гилан с удовольствием устраивает шутки и розыгрыши над гостями, которые приходят в его дом. Для забавы он вытаскивает мечи из ножен с помощью телекинеза, отодвигает вещи так, чтобы их было не достать, и разбрасывает по коридорам предметы, о которые неосторожный человек может запнуться.

Хотя отец Гилана косвенно виновен в его смерти, мальчик не испытывает к нему злых чувств. Он всё ещё любит Тристана, но призрачный Гилан робок, и вряд ли придёт отцу на помощь.

Сражение: Гилан делает всё для защиты своей собачки, несмотря на то, что совершенно очевидно,

что Петикрю мёртв. Если кто-либо будет угрожать его пёсику, Гилан разъярится и нападёт на этого человека, не давая ему пощады. Лишь в подобных обстоятельствах Гилан бесстрашен; его мораль поднимается до 19. Хотя Петикрю нельзя уничтожить навсегда, собачка мгновенно исчезнет, если причинить ей 4 пункта повреждений. В таком случае призрачное тельце Петикрю на 1d4 раунда обратится в туман. Так как пёсик не движется, считайте, что его класс брони (AC) равен 10. Для того чтобы ударить его, нужно зачарованное оружие +1 или лучше.

Самого Гилана так же можно поразить зачарованным оружием +1 или лучше. Противники, принявшие эфирную форму, могут поразить его обычным, незачарованным оружием; в этом случае класс брони (AC) Гилана равен 0*.

Гилан может по желанию стать невидимым и неуязвим для всех заклинаний, действующих на жизненные силы (см. стр. 46). Благодаря тому, что он бесплотен, Гилан может по желанию проходить сквозь предметы. Кроме того, он способен восстанавливать все повреждения за одну минуту, но это лишает его способности предпринимать любые действия в течение 45 минут.

У Гилана есть две особые способности. Первая из них—способность *очаровывать людей* (*charm person*), подобно одноимённому заклинанию. Гилан может очаровать до 8 HD людей. Его вторая способность—*телекинез* (*perform telekinesis*). Сосредоточив свои силы на предмете весом до 20 фунтов, он может либо медленно и осторожно перемещать его, либо быстро и сильно бросить. Эта способность аналогична волшебному заклинанию *телекинез* (*telekinesis*).

* В блоке статистики Гилана указано, что его класс брони против эфирных противников равен 6. Если сравнить описание Гилана с описанием Моргольта, то можно предположить, что в тексте опечатка, и верить следует блоку статистики.—прим. перев.

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

Гилану присущи и некоторые слабости. Он получает 1d8 пунктов повреждений от святой воды. Все попытки изгнать призрак в пределах стен замка Тристенойра получают штраф –2, но магнитуа Гилана ничего не добавляет к этому штрафу. Его самая большая слабость—страх перед волками. При появлении волка он убегает так, как если бы его изгнали. Если мальчик услышит волчий вой (или хотя бы похожее подражание), он должен сделать проверку морали, или убежит, крича от страха.

Моргольт АпБланк

Призрак 2-й магнитуды, упорядоченно-злой
Интеллект 9

Класс брони (АС) –1 (6 против эфирных противников)

Передвижение 12
HD 4

Хиты 20

THAC0 17

Количество атак 1

Повреждения/атаки см. ниже

Особые атаки см. ниже

Особая защита поражается лишь зачарованным оружием +1 или лучше

Сопротивляемость магии нет

Размер средний (М, 5 футов 11 дюймов ростом)

Боевой дух бесстрашный (19)

Моргольта можно встретить во всех трёх замках Форлорна. Осенью 1833 года по летоисчислению Форфара, когда его убили, ему было 18 лет. Внезапная смерть обрекла Моргольта на превращение в призрака. Второй сын Тристана и Изольды АпБланк верит в то, что он до сих пор жив (Моргольт был убит во сне и не знает, кто на него напал).

Моргольт—бесплотный дух, и выше пояса он выглядит таким же, каким был при жизни. Голову

его покрывает густая грива тёмно-каштановых волос, у него широкая обнажённая грудь и квадратные плечи. Его кожу у сердца украшает свежая татуировка с изображением скрещенных мечей Морриган, кельтской богини войны. Очевидно, что этот мускулистый юноша стал бы когда-нибудь хорошим воином—и не удивительно, что он часто сжимает в руке призрачный полторный меч.

Однако живот Моргольта рассечён ужасающей раной, из которой свисают вылезшие внутренности. Судя по виду раны, она была сделана одним ударом большого меча. В результате шока от удара, привлекательное лицо Моргольта всё время искажено гримасой непонимания и страха.

Ниже пояса призрачное тело Моргольта расплывается в туман. Юноша не смог бы объяснить, как он ходит без ног, или как он может жить с зияющей раной в животе. На самом деле он даже не подозревает о своём ранении.

История: детство Моргольта, родившегося у Тристана и Изольды АпБланк в 1815 году по летоисчислению Форфара, было очень непростым из-за того, что его родители часто и бурно спорили о религиозном воспитании детей. Он старался угодить матери, следуя духовному призванию, но одновременно пытался понравиться и своему мрачному отцу.

Много лет Моргольт словно шёл по натянутому канату: в присутствии матери он притворялся благочестивым, а при отце высмеивал учение Изольды. Всё это время мальчик чувствовал, что ни один из родителей не доволен им по-настоящему.

Когда Моргольт начал взрослеть, он нашёл выход. Ответ, который он искал, дала ему случайная встреча с Дунканом АпДугайдом, жрецом Морриган, кельтской богини войны. Если бы Моргольт поклонялся этой тёмной богине, его набожность одновременно произвела бы впечатление на мать



VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

и угодила бы отцу, который старался направить своих детей на путь тьмы. Более того, если бы Моргольт посвятил свою жизнь искусству войны, это увело бы его из замка Тристенойра, подальше от постоянных стычек родителей.

Однажды вечером, в 1833 году, Моргольт пригласил своего нового друга в замок. Приятели сидели до поздней ночи, празднуя вступление Моргольта в церковь Морриган. Благородным жестом Моргольт предложил Дункану собственную постель, а сам лёг в менее удобную кровать для гостей.

В какой-то момент тем вечером Дункан заметил призрачного Тристана и, испугавшись и попытавшись защититься, напал на него, используя бутылочку со святой водой. Тристан покинул место происшествия невредимым, но почувствовал угрозу, исходящую от жреца. На следующее утро, когда взошло солнце и Тристан превратился в вампура, он схватил меч и направился напрямиком в комнату для гостей, ожидая найти там Дункана.

Хотя солнце поднялось уже высоко над горизонтом, ставни на окнах комнаты были плотно закрыты. В полумраке Тристан мог различить лишь смутные очертания спящего человека. Он занёс меч и ударил изо всех сил. Лишь подняв одеяло, чтобы проверить содеянное, он понял, что убил своего родного сына.

Тристан торопливо вытер меч, вложил его в ножны и выскользнул из комнаты. Он спрятал своё оружие, пробрался в комнату, где спал Дункан, украл меч жреца и испачкал его кровью Моргольта. Тристан оставил меч на полу рядом со спящим жрецом, разыскал одну из тех немногих служанок, которым Изольда всецело доверяла, и приказал женщине разбудить своего сына.

Начался переполох. В смерти Моргольта обвинили Дункана. Тристан выкрикнул приказ: заковать жреца в кандалы и бросить в подземную

темницу. Дункан — умелый воин-жрец — убежал, зарубив нескольких прислужников Тристана. Он был обвинён в убийстве друга и не мог доказать свою невиновность — и потому Дункан покинул страну и никогда не вернулся назад.

Когда тело Моргольта готовили для похорон, в его ране обнаружили обломок оружия, которым он был убит. Служанка Изольды, нашедшая окровавленный меч рядом с Дунканом, нашептала в уши своей госпожи, что на предполагаемом оружии убийства не было выщербин.

Изольда сразу же заподозрила мужа. Она пыталась найти его меч, чтобы проверить, не откололся ли от него кусок, но так и не нашла клинок. Вскоре служанка, разбудившая Дункана, выпрыгнула из верхнего окна одной из круглых башен крепости; вероятно, это было самоубийством.

Текущее состояние: за один день до своей смерти Моргольт был посвящён в жрецы Морриган. Он верит, что выпавшая ему судьба связана с тем, что богиня по какой-то причине сочла его недостойным. Теперь он пытается доказать, что он — достойный последователь богини войны.

Большую часть времени Моргольт проводит в стенах замка Тристенойра, хотя иногда его видели и в других местах домена. Встретившись с воином, Моргольт затевает схватку. Горе тому, кого он вызовет на поединок, ибо Моргольт всегда сражается до смерти. Тех, кто убегает от него, он считает презренными трусами и преследует безо всякой пощады.

Сражение: благодаря эфирному классу брони и благодаря тому, что его можно поразить лишь зачарованным оружием +1 или лучше, Моргольт — опасный противник для одинокого воина. Однако противники, способные принять эфирную форму, могут попасть по нему и обычным оружием, при этом класс брони (AC) Моргольта равен 6.

Моргольт сражается призрачным полуторным мечом. Каждый раз, когда меч наносит удар, срабатывает сверхъестественная способность Моргольта *наносить раны (cause wounds)*. Такие удары наносят 1d6 пунктов повреждений. Кроме того, они оставляют постоянные уродливые шрамы: с вероятностью, в процентах равной количеству пунктов повреждений, каждая рана может снизить Обаяние (Cha) жертвы на 1 пункт.

Персонажи, чьё Обаяние снизилось до 0, теряют волю к жизни: они должны сделать спасбросок против смерти, или падают и умирают. Даже если спасбросок был успешным, герой, Обаяние которого снизилось до 0, превращается в сломанного (broken one) и становится мастерским персонажем. Превращение можно обратить вспять лишь *исполнением желаний (wish)*.

Моргольт способен восстановить все повреждения за одну минуту, но это лишает его способности предпринимать любые действия в течение 45 минут.

Кроме всего этого, Моргольт *насылает страх (cause fear)*. Из-за этой способности каждый, кто видит его, должен сделать проверку Страх со штрафом -1, или уронить всё, что он держит в руках, и убежать так далеко от Моргольта, как только возможно. Так как Моргольт не может управлять этой способностью, иногда ему трудно найти противника, который смог бы при столкновении с ним сразиться. Вызвав воина на поединок, Моргольт будет преследовать убегающего человека, пытаясь вынудить того остановиться и вступить в бой.

Моргольт может по желанию становиться невидимым, но он редко пользуется этой способностью, поскольку верит, что она даёт ему нечестное преимущество над противниками. Тем не менее, он не гнушается использовать свою бестелесную сущность, чтобы пройти сквозь стены и другие предметы для преследования жертвы.

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

Моргольт неуязвим для всех заклинаний, действующих на жизненные силы (см. стр. 46), но святая вода причиняет ему 1d6 пунктов повреждений. Священники могут изгонять его без штрафа (однако в стенах замка Тристеннойра попытки изгнания получают штраф –2). Если ему придётся убежать во время боя, потому что священнику удастся его изгнать, то следующие 1d4 часа Моргольт будет мрачен и подавлен. Он знает, что богиня Морриган не терпит в своих последователях страха, и будет ожидать, что теперь она в любой момент может нанести ему «смертельный удар». Всё время, пока Моргольт остаётся подавленным, он не будет бросать новых вызовов на бой.

Если героям удастся найти меч, которым был убит Моргольт (клинок можно узнать по зазубрине на лезвии), это оружие можно будет использовать против воинственного призрака. В руках воина с добрым мировоззрением этот меч будет наносить Моргольту постоянные повреждения, которые тот будет не в силах восстановить. Кроме того, этот клинок можно применять подобно святому символу, чтобы изгонять Моргольта. Герои любого другого класса могут использовать этот меч, чтобы удерживать Моргольта на расстоянии.

Бренгейн АпБланк

Жрица 4-го уровня, упорядоченно-добрая

Класс брони (AC) 10

Передвижение 12

HD 4

Хиты 19 (8)

THAC0 18

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d4–1 (кулаки)

Особые атаки заклинания

Особая защита заклинания

Сопrotивляемость магии нет

Сил 10 (6), Лов 12, Вын 12 (6), Инт 16, Мдр 16, Оба 17

В эпоху Замка А (единственного из замков, в котором она появляется) Бренгейн АпБланк было 23 года. Она очень похожа на свою мать. У неё такие же тёмно-каштановые волосы и тонкие черты лица, хотя лицо её чумазое, а волосы — грязные и непричёсанные.

В настоящее время Бренгейн, которую с лета 1838 года по летоисчислению Форфара держат в подземельях замка Тристеннойра, одета в рваные тряпки. Она слабеет и теряет здоровье, а её кожа приобрела бледный, нездоровый цвет. Голос девушки охрип от того, что ей приходится дышать нечистым воздухом. Она будет болезненно жмуриться от малейшего света, даже от свечи.

История: Бренгейн родилась в 1816 году по летоисчислению Форфара. С детства она проявляла глубокий интерес к вере своей матери. У девочки был природный талант: она лечила всех раненых животных, которых находила в форфарских лесах. Мать заметила склонность девочки к целительству и тайно обучила её служению Дианкехту, богу лечения.

Тщательно скрывая свои способности от отца, к 22 годам Бренгейн достигла четвёртого уровня опытности. Когда её способности выросли до такой степени, она принялась всерьёз испытывать свои силы. Полная юношеского оптимизма, и не зная о том, что её отец — призрак, она решила освободить замок Тристеннойра от его неживых обитателей.

Бренгейн была жрицей Дианкехта и потому не обладала способностью изгонять нежить, но в своём невинном неведении она хотела «исцелить» их жалкое и неестественное состояние. Она смело противостояла злему призраку, в котором никогда не подозревала родного отца, и убеждала его принять её помощь. Однажды Тристан, словно в извращённом подражании отношениям между родителем и ребёнком, позволил ей наложить на себя заклинание лечения. К его большому

удивлению, он почувствовал от заклинания мучительную боль, и с тех пор старался избегать настойчивости и исцеляющих рук своей дочери. В конце концов Тристан решил, что Бренгейн может быть опасным противником, в особенности если она посвятит себя Беленусу — единственному богу, чей святой символ имеет над ним власть.

Всё ещё страдая от потери обоих своих сыновей, лорд был не в состоянии убить дочь. Вместо того он заточил её в душной клетке в недрах темниц замка. Он желал лишь сломить её веру, и пообещал себе, что выпустит девушку, как только она поклянётся не поклоняться больше никаким известным богам.

Хотя Бренгейн и не может сама убежать из тюрьмы, она сохранила верность своему богу. Если кто-нибудь явится, чтобы освободить её, то девушка предположит, что их прислал Дианкехт.

Текущее состояние: если герои, исследующие Замок А, обнаружат Бренгейн, она будет в жалком состоянии. Слабая, оголодавшая и удручённая, девушка почти потеряла надежду, думая, что Дианкехт забыл о ней.

Бренгейн желает лишь одного — убежать из замка. Теперь ей известно о части злодеяний, в которых повинен её отец (ей известно, что он — вампир, но она не понимает, что он, кроме того, ещё и призрак), и она отчаянно хочет вырваться из его когтей. Кроме того, девушка верит, что её матери ничего не известно о злой природе Тристана. Она хочет предоставить Изольде доказательства того, что Тристан — вампир, и убедить мать бежать вместе с ней в соседнюю страну.

Сражение: Бренгейн сильно ослабла. Из-за того, что она много времени провела в заключении, её Сила (Str) и Выносливость (Con) снизились до 6, а хиты — до 8. Так как у неё отобрали святой символ, то Бренгейн не может колдовать многие заклинания. Единственное, что ей остаётся — бить противника кулаками.

VI: ЖЕРТВЫ ЛЮБВИ

Предпочитаемые заклинания (5/4): 1-й—*замедление яда* (*slow poison*), *защита от зла* (*protection from evil*), *лечение лёгких ран* (*cure light wounds*), *обнаружение яда* (*detect poison*), *поиск животных или растений* (*locate animals or plants*); 2-й—*гадание* (*augury*), *отступление* (*withdraw*), *очарование человека или животного* (*charm person or mammal*), *чудо-ягоды* (*goodberry*).

* Как жрица Дианкехта, Бренгейн колдует это заклинание 2-го уровня так, как если бы оно было заклинанием 1-го уровня.

Любопытно заметить, что Бренгейн—живой ребёнок вампура, быть может, самого первого из них! Если герои помогут ей покинуть замок Тристенойра, то они, не ведая того, выпустят в мир беду. Хотя сама Бренгейн—не вампур, дети её будут вампурами. Мастер, которого заинтересует эта идея, может использовать её в последующих приключениях для создания сюжета, в котором герои узнают, что Бренгейн АпБланк—праматерь злой расы вампуров в Равенлофте или в иных мирах.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЙРА



*осток сребрился луной,
Пылал багрянцем закат,
У дома, к двери прислонясь,
Стоял умершего брат.*

*Роберт Льюис Стивенсон.
Тикондерога*

Замок Тристенойра возвышается на краю гранитного утёса, нависающего над Озером Алых Слез. На первый взгляд строение кажется заброшенным: каменные стены обваливаются, с крыш зданий осыпались куски черепицы, а внутренний двор зарос сорняками. Кое-что из этого—следы времени, но большинство повреждений замок получил тогда, когда Форфар был физически вырван из Первичного Материального Мира и помещён в демиплан Ужаса. В стенах зияют огромные трещины, и кажется, что некоторые из построек слегка накренились.

В строительстве замка можно выделить три этапа, начиная от его возведения в 1809 году (по форфарскому календарю) до последних пристроек в 2009 году. Первое строение называется Башней Лорда, второе зовётся замком АпБланк, а третье—замком Тристенойра. Чтобы помочь Мастеру следить за различными воплощениями замка, на последующих страницах эти постройки названы соответственно замком А, замком Б и замком В.

Когда герои войдут в крепость, то справа от них окажется её старейшее строение: прямоугольное

укрепление с примыкающей к нему круглой башней. Эта часть замка, построенная за 125 лет до того, как Форфар стал Форлорном, обветшала сильнее всего. Во время катастрофы Башня Лорда сильно пострадала. Более того, когда-то к укреплению примыкали не одна, а две башни, но теперь на том месте, где возвышалась вторая башня, лежат обломки. Век спустя строение было дополнено: так появились большой зал, гостевая башня и внешние стены. Наконец, спустя 75 лет после того, как замок АпБланк и вся страна перенесли в Равенлофт, к крепости были добавлены барбакан* и несколько деревянных построек во внутреннем дворе.

Во время катастрофы под замком появились пещеры. Позже, в то же время, когда завершилось строительство замка Тристенойра, эти пещеры были обследованы и расширены.

Замки А и Б были воздвигнуты искусными строителями и плотниками, тогда как замок В построили гоблуны. Так как гоблуны не умеют строить как следует, их каменная кладка выглядит небрежной и плохо подогнанной, а украшающая их лепнина—уродливой и грубой. Построенные гоблунами комнаты имеют странные размеры и формы.

Входя в замок

Снаружи замок Тристенойра выглядит вполне заурядно, но как только герои попадают внутрь, вокруг них вдруг начинают происходить странные события. Комнаты, в которых всё только что было покрыто пылью, вдруг становятся

* Барбакан—башня, которая находится вне стен крепости или замка и соединена с крепостью защищёнными стенами проходом или мостом. Барбакан использовался для того, чтобы охранять подступы к мосту или воротам крепости. Пример барбакана: Кутафья-башня Московского кремля.—прим. перев.

чистыми и ухоженными. И наоборот, прибранная и жилая комната внезапно превращается в заброшенные развалины. Целые части замка пропадают и снова появляются. Эти странные явления вызваны тем, что замок Тристенойра существует *одновременно в трёх эпохах*, поэтому для персонажей в одном и том же времени и пространстве совмещаются три варианта одного и того же замка.

Так как более поздние замки получились расширением ранних строений, в этих трёх постройках есть много общих комнат и коридоров. Когда персонажи путешествуют по крепости, они будут испытывать *сдвиги во времени*—внезапные перемещения из одной эпохи в другую. Герои никаким образом не могут управлять тем, в какое время они перенесутся, и не могут узнать заранее (кроме, возможно, магических способов), в какую эпоху они попадут в следующий раз. Персонажи полностью находятся в руках судьбы (или, скорее, Мастера).

Подробности, необходимые для ведения отряда героев из замка в замок (из одного времени в другое) приведены в книге *Канун горя*, входящей в состав этого сборника. Мастеру следует внимательно изучить первые страницы *Кануна горя*, чтобы понять, как происходят перемещения во времени.

Из эпохи в эпоху

Когда герои попадают в эпоху замка А, они оказываются в 1839 году по Форфарскому летоисчислению (см. таблицу важнейших событий на стр. 7). Построенная всего лишь 30 лет назад Башня Лорда выглядит относительно новой; она обставлена и обитаема. В замке живут Тристан АпБланк (известный как менестрель АпБланк, а не по настоящему имени), его жена Изольда и их слуги. Бренгейн, дочь Тристана и Изольды, пропала всего лишь год назад, и слухи об этом ходят до сих пор. В действительности

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЎРА

она заточена в подземельях замка. Кроме того, в крепости обитают призраки Флоры (матери Тристана), Руэль (его приёмной матери, друида), Гилана и Моргольта (его сыновей), а также духи и призраки нескольких жертв Тристана.

В замке А персонажи могут встретить лишь людей, большинство из которых обитает в соседнем городке Бирнам. Они будут называть свою страну Форфаром и скажут, что сейчас идёт 1839 год. Горожане будут удивлены внезапным появлением в замке необычных чужестранцев и постараются препроводить гостей к лорду, который радушно примет их, если герои не будут ему угрожать.

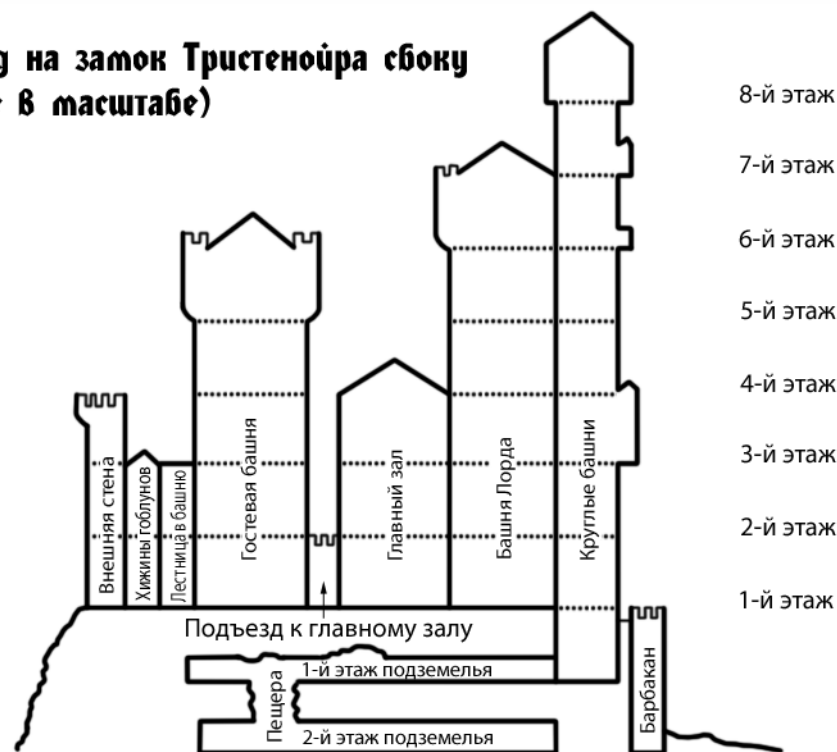
Из замка А открывается вид на вздымающиеся холмы и Бирнам. Семья АпФиттлов управляет кланом АпБланк из бывшего АпБланк Холла—маленькой крепости, находящейся в Бирнаме. Замок А стоит на голом холме, покрытом раскисавшей почвой. Все деревья, кроме священного дуба, были вырублены, а молодая поросль безжалостно выкорчёвывается. Погода в этой эпохе ясная и солнечная с редкими дождями, ночи чистые и звёздные.

Атмосфера эпохи А свободна от ужасов более поздних замков Форлорна. Издалека можно услышать вой одинокого волка, а обитатели страны могут рассказать слухи о странных неживых тварах (волках-зомби) или о домашних животных, которые превратились в чудовищ (о гремишках), но в общем люди уверены, что большинство бед где-то далеко, а те, что имеются, скоро будут улажены лордом и леди АпФиттл.

Когда герои попадают в эпоху замка Б, они оказываются в 1934 году по форфарскому летоисчислению. К этому времени Башню Лорда расширили и дополнили большим залом, гостевой башней и внешними стенами.

Местные жители называют 1934 год «временем ужасов». В том году Форфар был вырван

Вид на замок Тристеноўра сбоку (не в масштабе)



из Первичного Материального Мира и брошен в Равенлофт. Постройки замка Б относительно новые—им всего лишь 25 лет—и замок всё ещё обставлен мебелью, но всё покрыто толстым слоем пыли и в воздухе чувствуется запах разложения. Очевидно, что за внутренним двориком раньше тщательно ухаживали, но теперь он выглядит заброшенным. Уже несколько лет за замком не следили; вместо того, все усилия его обитателей были брошены на войну с АпФиттлами.

В эпоху замка Б землю то и дело сотрясают подземные толчки. Из-под ног слышен рокот, а в стенах начинают появляться трещины. Несколько окон замка разбились, полы начали крениться. Со стен попадали картины, содержимое полок

и комодов высыпалось на пыльные полы. В какой-то момент, несколько позже времени, в котором персонажи окажутся в замке Б, северная башня крепости обвалится. За ней последуют крыши в нескольких других зданиях и часть крепостной стены.

Небо снаружи тёмное днём и ночью; его освещают вспышки зарниц. Постоянно падают тяжёлые капли дождя. Плач испуганных людей смешивается с поминальным воем волков. По лесам разгуливают ворги, а злые тренты постоянно переходят с места на место. В расположенном в низине городке многие здания обвалились, а сам АпФиттл Холл превратился в обугленные руины.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЙРА

Большинство людей, которых персонажи встретят в замке—наёмники Тристана. В пыльных коридорах можно найти случайного потерянного (см. *Сборник монстров Равенлофта I*). Припешники Тристана заточили практически всех членов семейства АпФиттл в подземельях замка, и собираются казнить последнего из АпФиттлов, паладина Эндрю. Крыса-оборотень, шныряющая по подземным казематам, пожирает заключённых в них узников.

В замке стало больше видений и призраков; к числу этих безутешных духов теперь добавился и призрак Изольды АпБланк.

Когда герои входят в Форлорн и приближаются к замку Тристенойра (замку В), стоит 2122 год по старому форфарскому летоисчислению. Гоблуны Тристана воздвигли барбакан и проложили новую дорогу к замку. Кроме того, в стенах крепости они возвели несколько деревянных строений. Более старые части замка были сильно повреждены землетрясениями, которые сотрясали страну, когда она изменилась, вступив в демиплан Ужаса. Некоторые части крепостной стены раскрошились и обваливаются; большая часть построек осталась без окон, а стены рассечены трещинами; часть крыши провалилась. Северная башня старой крепости обвалилась и превратилась в кучу обломков.

В замке В герои, как правило, не встретят иных живых человекоподобных существ, кроме прислуживающих Тристану гоблунов. По коридорам свободно разгуливают ворги. В подземельях замка можно найти нескольких закованных в цепи людей. Это друиды, схваченные и заточённые слугами Тристана.

В замке В можно встретить всех призраков, описанных ранее в этой книге. К числу скитающих по замку неупокоенных душ добавилось множество иных духов и теней, включая нескольких из семейства АпФиттлов и множество замученных до смерти друидов.

Из окон открывается вид на нынешний Форлорн. Дождь не перестаёт лить ни днём, ни ночью, в лучшем случае переходя в морось. По ночам небо часто освещают всполохи зарниц.

Исследование замка

Следующее подробное описание комнат замка Тристенойра дополняет входящую в этот сборник книгу *Канун горя*. Эта глава содержит только общие описания, без упоминания мастерских персонажей, чудовищ или сокровищ—эта информация приведена в *Кануне горя*. Для каждого помещения может быть приведено до трёх описаний, по одному для каждой эпохи, в которой существует помещение.

Комнаты и коридоры в замке А ярко освещены канделябрами и подвесными масляными лампами. В каминах потрескивает огонь, большинство комнат аккуратно прибраны. В замке В некоторые окна разбились, а стены потрескались от землетрясений. Несколько крыш и вся северная башня крепости вот-вот обвалятся. Лишь немногие комнаты освещены грубыми факелами, оставляющими на стенах пятна копоти. Большая часть замка погружена во тьму, а комнаты и коридоры оплетены паутиной и покрыты толстым слоем пыли. Замок В превратился в руины. За исключением нескольких комнат, которые всё ещё использует Тристан, повсюду грязно и темно, и весь замок обветшал. Большинство помещений опустошены и разграблены. Гоблуны обитают в постройках во внутреннем дворе и поддерживают эти здания относительно целыми. Они также пользуются некоторыми строениями в самом замке.

Все проходы во внешних защитных стенах крепости всего лишь 4 фута шириной и 8 футов высотой, с плоскими потолками. Люди должны ходить по ним цепочкой, один за другим, но они могут протиснуться один рядом с другим.

Проходы в замке В были построены лишь недавно, но на стенах уже заметны трещины от землетрясений. Во время замка В проходы затянуты паутиной, кое-где в стенах зияют сквозные дыры, а потолок местами обвалился, оставив на полу кучу обломков и пыли.

Спиральные лестницы в замке имеют такую ширину, что взбираться по ним можно лишь по одному. Все они закручиваются по часовой стрелке, давая преимущество в бою воинам-правшам, которые находятся выше. Необязательное правило: если воин-правша находится ниже своего противника, то он получает штраф –1 к броскам атаки.

1. Западная часть крыши барбакана (только В)

Эта плоская крыша окружена зубчатой стеной высотой по грудь. Зубцы имеют странные размеры: некоторые из них широкие и прямоугольные, а другие—узкие и скошенные. В полу есть люк, который можно запереть с этой стороны. Под люком находится ржавая металлическая лестница, ведущая вниз, в комнату 141.

2. Восточная часть крыши барбакана (только В)

Такая же, как и 1, но люка нет, а лестница ведёт вниз в комнату 144.

3. Подход (только В)

Этот наклонный мост начинается с нижнего этажа барбакана (сторожевой пост 162) и ведёт к первому этажу замка, где соединяется с крепостью ненадёжным на вид разводным мостом, закреплённым на проржавевших цепях. У прохода зубчатые стены.

4. Тупиковый проход (Б, В)

Б: Потайная дверь соединяет этот проход длиной 35 футов со внутренним двором (область 37)

В: Внутренний двор виден сквозь щели в стене, потайная дверь завалена обломками.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

5. Прихожая (А, Б, В)

А: В этой комнате путники могут повесить свои плащи и согреться. Вход в прихожую—через тяжёлую дверь в западной стене. Дверь эта заперта на замок, а с другой стороны и на засовы (после взлома замка требуется успешный бросок на открывание дверей). Лестница ведёт в комнату 38; в северо-западном углу находится камин. Дверь в северной стене украшена витражом, изображающим человека (Тристана), сжимающего латной перчаткой белое перо; в другой руке он держит волынку. Надпись под витражом гласит: «Молодой менестрель». Изображение далеко не идеальное, поэтому персонажи не поймут, что на витраже изображён Тристан. Дверь в восточной стене заперта.

Б: Витраж разбит в том месте, где находилось лицо менестреля. В западной стене была пробита вторая дверь, ведущая в проход 4. Ту дверь, что была в этой стене раньше, замуровали.

В: Пол покрыт грязью и мусором, лестница прогнила и обветшала (она провалится с вероятностью 20% на каждого человека, который ей воспользуется). Северная стена была пробита, от двери осталась только половина, в которой торчат осколки цветного стекла. В южной стене появились двойные двери, ведущие к подъёмному мосту. Дверь в восточной стене была вышиблена и сейчас висит на одной петле.

6. Оружейная (А, Б, В)

А/Б: В этой комнате находятся оружейные стойки, в которых хранятся мечи, копыя, булавы, арбалеты, длинные луки и колчаны, полные стрел и арбалетных болтов. Спиральная лестница в середине комнаты поднимается в оружейную мастерскую 39 и спускается в комнату 147. Тяжёлая дверь в западной стене заперта на замок.

В: Со стен свисают сгнившие оружейные стойки, на полу валяется сломанное оружие. Дверь выбита и болтается на одной петле.

7. Гардероб (А, Б, В)

А: На крючках висят превосходные шерстяные плащи и платки. Мраморный пол только что вымыли.

Б: Вешалки пусты, потрескавшийся мраморный пол покрыт пылью.

В: Эта комната используется как склад булыжников, вытасненных из стен, которые снесли в соседних комнатах. Комната завалена трёхфутовым слоем осколков камня и кусков штукатурки.

8. Гостиная (А, Б, В)

А: Северо-западный угол комнаты занимает огромный камин с прекрасной резной обшивкой, на которой изображены бегущие волки. Пол комнаты покрыт толстыми коврами, повсюду расставлены мягкие стулья. Дверь в южной стене украшена витражом (см. комнату 5[А]).

Б: Мебель запылилась и обветшала, в камине лежат обуглившиеся обломки деревянного стола. Рядом на полу валяются несколько разломанных деревянных стульев. Волчьи головы на обшивке камина были сбиты, витраж в южной двери расколот (см. комнату 5[Б]).

В: Южная стена и часть западной стены рядом с камином пробиты. Комната пуста, пол покрыт толстым слоем грязи. Обшивка камина практически полностью отвалилась; один её конец лежит на полу.

9. Вестибюль (А, Б, В)

А: Дверь, ведущая во двор замка, сделана из крепкого дерева, на внешней её стороне вырезан рельеф: рука в латной перчатке, сжимающая белое перо. Дверь заперта изнутри на замок и закрыта на засовы. Пол комнаты покрыт чёрным сланцем.

Б: В определённый момент этой эпохи Эндрю АпФиттла, последнего члена рода АпФиттлов, поставят к внешней стороне этой двери и казнят,

расстелив из луков. Его пронзённое стрелами тело будет висеть на двери до конца эпохи Б.

В: Восточная стена пробита, пол покрыт грязью. Внешняя дверь сорвана с петель и лежит на земле поверх человеческого скелета. Резной рельеф на двери повреждён стрелами: древки обломились, но наконечники остались в дереве, в которое въелись рыжие пятна ржавчины.

10. Кухня (А, Б, В)

А: Одна из стен этой комнаты занята огромной печью из красного кирпича. В комнате полно тяжёлых деревянных столов, на которых разложены сковороды, кастрюли и прочая кухонная утварь. На полках стоят горшки с мукой и приправами. Лестница ведёт наверх в обеденный зал 40. Крепкая деревянная дверь под лестницей открывается наружу; дверь эта заперта и закрыта изнутри на засов.

Б/В: В северной стене были пробиты двойные двери. Кухня больше не используется, все столы составлены у западной стены.

11. Кладовая (А, Б, В)

А: Эта крестообразная комната заполнена мешками зерна, ящиками фруктов, корзинами овощей и другими съестными припасами. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт наверх в комнату 44 и вниз в комнату 150.

Б: В комнате остались только несколько старых ящиков и заплесневелых корзин, беспорядочно сваленных в кучу у восточной стены.

В: Башня обвалилась, на её месте сейчас лежит лишь груда обломков. Двери, ведущей в комнату 10, больше нет, так что обломки завалили весь проём и через него ничего нельзя увидеть.

12. Подъезд к главному залу (Б, В)

Б: Широкие арки в северной и южной стенах ведут в защищённый крышей подъезд к главному залу. Сквозь него проходит мощённая

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

дорога, на которой многочисленные повозки выжили колею. Широкие низкие ступени поднимаются к двум прочным, запертым на замок входным дверям в восточной стене. Потолок украшен фреской, изображающей рыцаря посреди поля битвы, устланного телами павших воинов. Лицо рыцаря скрыто шлемом; его ноги попирают знамя, на котором изображён стоящий на задних ногах олень (семейный герб АпФиттлов).

В: Часть крыши провалилась, оставшаяся часть выглядит так, будто готова обрушиться в любой момент. Южная дверь в восточной стене удерживается открытой благодаря металлическому пруту, лежащему рядом с дверью на разбитой ступени.

13. Обеденный зал (Б, В)

Б: Большую часть комнаты занимает деревянный стол шириной в 8 и длиной в 60 футов, украшенный замысловатым резным узором. Один конец стола запылел, но на другом расставлены оловянные чашки и тарелки с остатками пищи. Рядом со столом валяются осколки стеклянных бокалов; деревянный пол сильно потёрт и замусорен. Четыре свисающие с потолка канделябра бросают жутковатые тени. Двойная лестница поднимается во тьму, в зал 46. Окна из свинцового стекла*, находящиеся на западной стене, потрескались, а несколько кусков стекла выпали из решётки.

В: Разбитые окна были заколочены изнутри. Лестница выглядит прогнившей и несколько отошла от стены. Канделябры много лет назад упали на стол.

14. Уборная (Б, В)

Эта небольшая, отделанная мрамором комната используется для умывания. На полке стоят глиняная миска и кувшин для воды.

* Особый сорт стекла. Свинцовое стекло тяжелее обыкновенного, но ярче блестит и сильнее преломляет свет, разлагая солнечные лучи на все цвета радуги.— прим. перев.

15. Основная кухня (Б, В)

Б: Одну из стен этой освещённой факелами комнаты занимает огромная печь из красного кирпича. На грубых деревянных столах стоят тяжёлые чугунные чаны и прочая кухонная утварь. С крюков на потолке свисают куски мяса, вокруг жужжат мухи. Столы липкие от пролитого вина и от теста, на полу валяются овощные очистки. Лестница поднимается в кладовую 47. Потайная дверь в основании лестницы ведёт в коридор 18.

В: Эта комната больше не используется. Столы перевернуты, часть кирпичной печи обвалилась. Лестница выглядит прогнившей и на ступенях зияют дыры (лестница провалится с вероятностью 50% на каждого поднимающегося по ней человека).

16. Спальня прислуги (Б, В)

Б: Здесь стоят две койки, гардероб, пара столов и стульев. Комната освещается масляной лампой. По мятым одеялам на койках и одежде в гардеробе видно, что в этой комнате живут.

В: В комнате был пожар, в котором сгорела вся когда-то стоявшая здесь мебель. Под ногами валяются головешки, а стены покрыты толстым слоем сажи. В углу комнаты лежит обуглившийся человеческий скелет (он сгорел заживо, когда во время землетрясения лампа упала на кровать).

17. Спальня прислуги (Б, В)

Б: В этой комнате только одна койка, в остальном она сходна с комнатой 16[Б].

В: Мебель была разбита и сожжена в маленькой костре на полу (он уже потух). Когда-то освещавшая эту комнату масляная лампа сильно погнута, и ею невозможно пользоваться. Стены покрыты копотью, на полу много грязи и мусора.



III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

18. Коридор (Б, В)

Этот коридор освещается масляными лампами. Ведущая во двор прочная дверь в южной стене заперта на замок. Потайная дверь в восточной стене ведёт в комнату 15. Лестница поднимается в коридор 53*.

19. Мастерская плотника (Б, В)

Б: Эта комната заполнена грубыми деревянными брусками, ящиками гвоздей и верстаками. Она ярко освещена подвесными масляными лампами. Пол усыпан грязной стружкой, на вбитых в стены крючках висят плотницкие инструменты. Комната загромождена незаконченными работами—в основном, деревянными распорками или скобами для укрепления проседающих стен**.

В: Комната больше не используется, всё дерево из неё давно уже было пущено на дрова. На грязном полу разбросаны ржавые части молотков, стамесок, пил, топоров и прочих инструментов. В углу стоит ящик, полный гвоздей. Гвозди так проржавели, что их невозможно отделить один от другого.

20. Мастерская каменотёса (Б, В)

Б: Эта комната заполнена каменными блоками различных размеров. Всё покрыто слоем каменной пыли. Помещение ярко освещено подвесными масляными лампами. На вбитых в стену крючках висят инструменты для работы по камню; в очаге потрескивает огонь. В центре комнаты стоит незаконченная статуя человека в килте, держащего обнажённый меч. Торс уже почти готов, но голова ещё только намечена. Постамент тоже ещё не закончен, но работа над надписью уже началась: можно угадать буквы «М-А».

* В описании коридора 53 указано, что лестница обвалится с вероятностью 10% на каждого человека, который на ней находится.—прим. перев.

** Потайная дверь в западной стене ведёт в потайной ход 21.—прим. перев.

В: Комната более не используется. Работа над статуей была завершена, и сейчас она стоит во внутреннем дворе (область 37). Инструменты пропали, лишь на полу валяются мелкие осколки камня.

21. Потайной ход (Б, В)

Этот коридор 15 футов длиной, оба конца которого заканчиваются потайными дверями, соединяет мастерскую 19 с конюшней 22.

22. Конюшня (Б, В)

Б: В этом длинном, узком помещении вдоль северной стены расположены 6 стойл. Потайная дверь в дальнем углу восточной стены ведёт в коридор 21. Пара двойных дверей открывается во внутренний двор, где мощёная дорога ведёт через подъезд к главному залу и уходит наружу, к воротам 29. В стойлах есть свежее сено и вода, и в них стоят несколько плохоньких лошадей. В западной части конюшни находится украшенная чёрная карета, покрытая пылью и затянутая паутиной.

В: Стойла уже давно опустели, а сено сгнило. Обвалившиеся со стены замка камни пробili дыру в крыше и разбили карету. Под камнями в самом западном стойле погребён лошадиный скелет.

23. Коридор (Б, В)

Б: Этот узкий проход соединяет две спиральные лестницы, ведущие в коридор 59 (северная лестница) и в коридор 92 (южная лестница).

В: В полу был сделан потайной люк в туннель с грубо обтёсанными стенами, ведущий в комнату 25.

24. Игральный притон (только В)

Комната освещена убогими факелами, посередине стоит странный стол с неровными углублениями, в которых лежат цветные шарики и маленькие игрушки (гоблунки используют их вместо

фишек для ставок в игре). За столом стоит трёхногий табурет, на стене мелом отмечены неровные значки (ставки). Вдоль дальней стены притона расставлены кое-как собранные металлические клетки, по размерам достаточно вместительные, чтобы посадить в них ребёнка. Замки на дверцах некоторых клеток сломаны, на прутьях других видны следы острых зубов. В этих клетках гоблунки держат гремишек.

25. Комната с ямой (только В)

В неглубокой круглой яме, окружённой низкой загородкой из кованого железа в виде переплетённых чёрных роз, гоблунки Тристана проводят бои гремишек. Пол ямы покрыт тёмными пятнами (кровью гремишек). Потайной люк под слоем грязи открывается в туннель с грубо обтёсанными стенами, ведущий в коридор 23. Комнату освещают факелы. Шаткая лестница поднимается на смотровой чердак 61.

26. Коридор (Б, В)

Б: Этот проход длиной в 30 футов служит запасным входом в замок; на обоих его концах находятся тяжёлые решётки. Потолок над головой пронизан множеством «дыр-убийц»—небольших отверстий, через которые можно пускать стрелы или лить кипящее масло. Закрытый на засов с обратной стороны люк в потолке ведёт в коридор 62; защитники замка могут спуститься через него, чтобы прикончить врагов, пойманных между решётками.

В: Решётки были замурованы изнутри кирпичной кладкой, а люк сорвался с петель и упал.

27. Кузница (только В)

У западной стены этой освещённой факелами комнаты стоит наковальня, а рядом с ней—огромная бочка для закалки железа. В комнате полно кузнечных инструментов. На полу валяются несколько незаконченных изделий;

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

они выкованы на редкость грубо и ломаются, если попытаться их использовать. Похоже на то, что большинство изделий—пыточные инструменты. Лестница у восточной стены ведёт на чердак 63.

28. Коридор (Б, В)

Этот коридор соединяет спиральную лестницу, ведущую в коридор 62, с охранной башней напротив барбакана. Он разделён на две части стеной с потайной дверью.

29. Старый вход в замок (Б, В)

Б: В этом круглом помещении находятся две тяжёлые опускающиеся решётки. За южной решёткой начинается дорога, которая спускается с холма и ведёт в Бирнам.

В: Решётки были замурованы изнутри кирпичами.

30. Коридор (Б, В)

Этот коридор соединяет помещение 29 со спиральной лестницей, поднимающейся в коридор 68.

31. Комната вожака гоблунов (только В)

В одном углу этой комнаты валяется куча тряпок (койка гоблуна, которую тот никогда не использует, поскольку гоблуны не нуждаются во сне) и обломки мебели.

32. Трапезная гоблунов (только В)

Эта комната заполнена гниющими телами животных и людей, вокруг которых роятся мухи. Комната освещена чадающими свечами. На полу среди костей можно найти два человеческих черепа. Если рассмотреть их внимательно, то заметно, что на лицевых костях остались следы острых зубов. Через окна на западной стене (кривые дыры, занавешенные клетчатыми тряпками) проходит слабый свет. Шаткая лестница через дыру в потолке ведёт в коридор 66.

33. Комната вожака гоблунов (только В)

Такая же, как и комната 31, кроме двух дверей. Одна из них заперта, другая—в восточной стене—открыта.

34. Гробница Моргольта (А, Б, В)

Это здание построено из белого мрамора и покрыто округлой каменной крышей. Внутри стоит каменный саркофаг. На нём нет никаких украшений, за исключением надписи «Моргольт АпБланк, 1815—1833». В саркофаге покоится тело Моргольта, облачённое в доспехи. В замке Б тело уже частично разложилось, видна зияющая рана в животе. В замке В от Моргольта остался лишь скелет.

Потолок украшен фреской, изображающей красивого мускулистого юношу. Над правым плечом юноши парит миниатюрная женщина с двумя копьями в руках.

35. Гробница Гилана (А, Б, В)

Это здание построено из белого мрамора и покрыто округлой каменной крышей. Внутри стоит каменный саркофаг. На нём нет никаких украшений, за исключением надписи «Гилан АпБланк, 1814—1826». В саркофаге лежит всё, что осталось от Гилана после нападения волков—несколько обглоданных костей. Если осмотреть их внимательно, то можно обнаружить, что одна кость явно не похожа на остальные (проверка Интеллекта). Это челюсть Петикрю, собачки Гилана.

Потолок украшен фреской, изображающей похожего на ангела мальчика лет двенадцати. За ним стоит какое-то животное, но фреска в том месте обвалилась, оставив только мохнатую лапу. Потайной люк в полу помещения ведёт в коридор 155.

36. Гробница Изольды (Б, В)

Это здание построено из белого мрамора и покрыто округлой каменной крышей. Внутри стоит

каменный саркофаг. На нём нет никаких украшений, за исключением надписи «Изольда АпБланк, моя возлюбленная супруга, 1793—1839». Внутри покоится тело Изольды—высохший труп с почерневшими губами. Потолок украшен фреской, изображающей темноволосую женщину, приближающуюся к пятидесяти годам.

37. Внутренний двор (Б, В)

Б: Похоже, что прежде за двором тщательно ухаживали, но теперь он выглядит запущенным. Во дворе нет деревьев, за исключением священного дуба, который растёт между главным входом в Башню Лорда и дорогой в замок Б. У северной стены рядом с комнатой 17 стоит каменное корыто с водой для лошадей.

В: Двор сильно зарос сорняками. У северной стены всё ещё стоит каменное корыто, но теперь оно пустое и растрескавшееся.

Напротив гробниц возвышается статуя Тристана, одетого в килт и вооружённого мечом. На постаменте выбито: «Лорд Марк АпБланк». Это та статуя, которая оставалась неоконченной в мастерской 20[Б].

38. Комната доспехов (А, Б, В)

А: Стены увешаны щитами, у восточной стены стоят рыцарские доспехи. Рядом с ними—ещё два пустых постаментов. Лестница ведёт вниз в прихожую 5, а крепкая дверь в юго-восточной стене заперта на замок.

Б/В: За исключением отполированных до блеска доспехов, всё покрыто пылью.

39. Оружейная мастерская (А, Б, В)

А/Б: На грубо сделанных верстаках лежит ожидающее ремонта сломанное оружие различного типа. На стенах висят полки, на которых разложены разнообразные инструменты. Спиральная лестница в середине мастерской ведёт вверх

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

в комнату 70 и вниз в оружейную 6, но путь вверх закрыт тяжёлой, запертой на замок дверью. Дверь в западной стене также заперта.

В: Столы в комнате перевёрнуты, повсюду валяются ржавые обломки оружия.

40. Обеденный зал (А, Б, В)

А: Вдоль камина стоит длинный полированный стол, окружённый резными стульями. В закрытом буфете полно бутылок с вином и более крепкими напитками. Лестница ведёт вниз в кухню 10. Зал залит светом, проникающим через большие окна в западной стене. Над столом висят две люстры.

Б: Зал больше не используется. Всё покрыто пылью, несколько окон разбиты, бутылки выкатились из буфета.

В: Оконные рамы пусты. Кто-то сгрудил все бутылки у камина и разбил их.

41. Винный склад (А, Б, В)

А: Специальные решётчатые стеллажи в этой комнате заполнены отличным вином. Ведущая сюда дверь заперта на замок.

Б: Слуги Тристана выкрали и выпили большинство бутылок, хранившихся в этой комнате. Они заполнили пустые бутылки водой, запечатали их заново и вернули на место.

В: По стеллажам вдоль стен можно понять, что когда-то здесь был винный склад. На полу валяются осколки разбитых бутылок.

42. Склад (А, Б, В)

А: Вдоль стен закреплены полки, уставленные тарелками, кубками, столовыми приборами, подсвечниками; здесь же хранятся льняные скатерти. Тут есть всё, что необходимо, чтобы накрыть стол в обеденном зале.

Б: Во время землетрясений утварь упала с полок и лежит теперь кучами на полу.

В: Из кучи упавшей посуды пропало всё ценное. В ней остались лишь несколько прогнивших скатертей, разбитые кубки и осколки тарелок.

43. Уборная (А, Б, В)

Эта небольшая комната, выложенная серыми плитами, используется для умывания. На полке стоит глиняная миска и кувшин для воды.

44. Прачечная/моечная (А, Б, В)

А: По тазам с мыльной водой, стопкам посуды и кучам грязных скатертей понятно, что эта комната используется и для мытья посуды, и для стирки. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в студию 75 и вниз в кладовую 11.

Б: Поскольку кухня и обеденный зал в Башне Лорда уже давно заброшены, в этой комнате моются наёмники Тристана. В некоторых больших ваннах на дне есть немного воды, на их краях висят грязные полотенца.

В: Сейчас на этом месте гора развалин. Двери в комнату больше нет, проход завален обломками башни.

45. Крыша (Б, В)

Б: Крыша над подъездом к главному залу окружена низкой стеной, вдоль которой расставлены скамейки. Крыша эта используется как терраса. В глиняных горшках когда-то росли цветы, но теперь их удушили сорняки.

В: Часть крыши обвалилась, остальная часть выглядит так, словно готова провалиться в любой момент (и провалится, если два или больше персонажа будут находиться на ней в 5 футах друг от друга; при падении жертвы получают по 2d6 повреждений).

46. Главный зал (Б, В)

Б: Пол в этой комнате узорно покрыт чёрной и белой плиткой; на каждой чёрной плитке

изображено белое перо. Перила у восточной стены огораживают двойную лестницу, спускающуюся в зал 13. Маленькая лестница у южной стены поднимается в коридор 76.

В западной стене установлены витражи. Каждый из витражей посвящён мучительной смерти одного из членов семьи АпФиттлов, а на латунных табличках снизу выгравированы их имена. На витражах, от южного к северному краю, изображены: Мэри с пробитой булавой головой; Джон, упавший с башни во время битвы на мечах; Стюарт, тонущий в реке; Ангус, волочащийся за лошадь; Этель, пронзённая копьём; Лиззи, загрызенная волками; Патрик, посаженный на кол. В самое северное окно вставлено прозрачное стекло. На последнем витраже будет изображена смерть Эндрю АпФиттла, которого сейчас содержат в подземной темнице (камера 148). Подробности его смерти см. в описании вестибюля 9[Б].

Некоторые витражи потрескались, из них выпали кусочки стекла. Две большие фрески по сторонам сдвоенной лестницы изображают две из «четырёх свобод» лорда. Фреска на северной стороне подписана «Свобода желаний» и изображает крестьян в рваной одежде, смотрящих на сгнивший урожай. Фреска на южной стороне подписана «Свобода от богов» и изображает пытки и казни священников.

В: В каждом витраже остались только отдельные кусочки, перил у восточной стены нет, фрески покрылись грязью и местами осыпались. Самое северное окно было заменено витражом, на котором изображён умирающий Эндрю АпФиттл, пронзённый множеством стрел.

47. Кладовая (Б, В)

Б: Комната наполнена мешками с зерном, ящиками фруктов, корзинами овощей и другими съестными припасами. Лестница ведёт вниз в кухню 15.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

В: Еда сгнила. В лестнице появилось несколько дыр, она выглядит очень непрочной.

48. Печная комната (Б, В)

Б: Небольшая кирпичная печь, встроенная в стену, поддерживает в этой комнате тепло. На расставленных вдоль стен столах лежат подносы и блюда. Комнату освещают свисающие с потолка масляные лампы. Очевидно, что в этой комнате подогревают еду перед тем, как подать её на стол. Потайная дверь за печкой ведёт в кладовую 54.

В: Комната больше не используется. Столы перевернуты, подносы пропали.

49. Винный склад (Б, В)

Б: Эта комната полна дорогих вин различных лет урожая; бутылки хранятся в стеллажах вдоль стен. Некоторые бутылки содержат яд, замаскированный под вино (яд типа J, см. *Руководство Мастера*), которым Тристан отравляет своих врагов. Каждый раз, когда персонажи берут бутылку, бросьте процентный кубик. Если выпадет 10% или меньше, то вино содержит яд.

В: По стеллажам вдоль стен очевидно, что когда-то здесь был винный склад. На полу валяются осколки разбитых бутылок.

50. Спальня прислуги (Б, В)

Б: В этой комнате находятся две койки, шкаф и несколько деревянных стульев. Мятое одеяло и грязная одежда на койке, а также пустые бутылки из-под эля на полу говорят о том, что в этой комнате кто-то живёт. Комнату освещает подвешенная под потолком масляная лампа.

В: Мебель разбита, всё покрыто заплесневелыми перьями, разлетевшимися из разрубленных подушек. В одну из наволочек засунута человеческая голова от трупа, лежащего в комнате 51[B].



51. Спальня прислуги (Б, В)

Б: То же, что и в 50[B], только часть мебели перевернута. В углу стоит полная бутылка эля.

В: Мебель разбита, на стенах темнеют отпечатки уродливых ладоней (много лет назад гоблуны вытирали о стены окровавленные руки). Посреди комнаты лежит обезглавленное человеческое тело, мёртвое уже много лет. Голова находится в комнате 50[B].

52. Кладовая (Б, В)

Б: Когда-то рулоны ткани были аккуратно сложены на полках, но теперь они свалены на пол. Несколько рулонов были разорваны наёмниками Тристана на полосы, чтобы исполь-

зовать их вместо бинтов. По полу разбросаны окровавленные обрывки ткани.

В: Вся ткань прогнила и кишит жуками.

53. Коридор (Б, В)

Б: Лестница, ведущая вниз в коридор 18, с трёх сторон окружена перилами. На ступеньках разбросаны пустые бутылки из-под эля.

В: Перил больше нет, а лестница прогнила (она обвалится с вероятностью 10% на каждого человека, который на ней находится).

54. Кладовая (Б, В)

Б: Когда-то бутылки с элем аккуратно стояли на полках, но теперь они разбросаны по полу.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

Некоторые бутылки разбились, а другие кто-то утащил отсюда, судя по многочисленным следам на грязном, липком полу.

В: Пол комнаты усыпан осколками стекла от бутылок.

55. Швейная мастерская (Б, В)

Б: В комнате расставлены ткацкие станки, прялки, столы для раскройки ткани, формы для обуви и инструменты для работы по коже. У стены стоят рулоны ткани. Здесь уже какое-то время никто не работает, и всё покрылось пылью. В станках висят сотканые наполовину клетчатые ткани. Большинство приспособлений сдвинули к стенам комнаты, а около камина поставили три жёсткие койки, покрытые мятыми одеялами. Комнату освещают масляные лампы. Скрытая за рулонами тканей потайная дверь ведёт в проход 58.

В: Большинство приспособлений разбито, остатки ткани прогнили.

56. Винодельня и пивоварня (Б, В)

Б: Комната заполнена огромными бочками и маленькими бочонками, прессами, объёмистыми кувшинами и пустыми бутылками для вина и эля. В воздухе витает сладковатый аромат броющего зерна, яблок и винограда, в камине тлеют угли. Тем не менее, некоторое время назад работа здесь была прекращена, и некоторые бочки и бочонки были открыты прежде, чем вино или эль были готовы. Пол липкий от пролившихся напитков, вокруг лениво жужжат мухи. Комнату освещают масляные лампы. В стороне стоит маленький стол с приспособлениями и составами для того, чтобы добавлять в выбранные бутылки яд.

В: Никаких следов эля или вина не осталось. Несколько бочек были разбиты и пущены на дрова, а виноградный пресс использовали для более мрачных целей... о чём свидетельствуют лежащие в нём раздавленные кости.

57. Крыша конюшни (Б, В)

Б: Скруглённая крыша конюшни лежит на 30 футов ниже стен замка. Крыша покрыта глиняной черепицей.

В: Большой участок кровли в западной части обвалился, оставшаяся часть выглядит ненадёжно. Каждый, кто заберётся на крышу, с вероятностью 25% провалится и получит 1d6 повреждений.

58. Тайной проход (Б, В)

Этот ход, оба конца которого заканчиваются потайными дверями, соединяет швейную мастерскую 55 с коридором 59.

59. Коридор (Б, В)

Этот коридор, заканчивающийся тупиком, выходит от спиральной лестницы, которая ведёт вверх в коридор 91 и вниз в коридор 23.

60. Гоблунская пивоварня (только В)

Здесь стоят несколько кое-как вылепленных глиняных чанов, в которых бродит кисло пахнущая бурда. Это — гоблунский эль, сваренный из перебродивших сосновых иголок и гнилых фруктов. Пойло отвратительно на вкус, но сильно пьянит. Часть соломенной крыши провалилась.

61. Смотровой чердак (только В)

Вдоль стен тянется кривоватый балкон, с которого сквозь дыру в середине видна яма, в которой дерутся гремишки. В качестве сидений гоблуны используют перевёрнутые ящики и корзины. Лестница спускается в комнату 25.

62. Коридор (Б, В)

Б: В этом коридоре две части: одна, 70 футов длиной, ведёт с севера на юг, а другая, 85 футов длиной, с северо-запада на юго-восток. В первой части в полу проделан запёртый с этой стороны

люк, ведущий в коридор 26, а также множество «дыр-убийц» — небольших отверстий, через которые можно пускать стрелы или лить кипящее масло. В том месте, где коридор изгибается, находится спиральная лестница, ведущая вверх в коридор 92 и вниз в коридор 28. В южном конце коридора располагается запёртая дверь, ведущая в комнату 64.

В: Люк сорвался с петель и упал в коридор 26, почти все «дыры-убийцы» забиты грязью.

63. Чердак (только В)

На чердаке стоит кое-как сделанная «железная дева», на полу разбросаны куски кованого железа. Внутри «железной девы» находится изувеченный скелет гоблуна. Лестница у восточной стены спускается в кузницу 27.

64. Механизм управления решётками (Б, В)

Б: В этой округлой комнате располагается механизм для подъёма и спуска решёток находящегося внизу старого входа в замок. Комната полна тяжёлых вращающихся деревянных блоков, цепей и крепких канатов.

В: Механизм больше не используется. Очевидно, что некоторое время назад это помещение служило тюремной камерой: к стене прикованы человеческие скелеты.

65. Коридор (только В)

В стенах этого П-образного коридора пробиты бойницы. Потайная дверь ведёт в коридор 68*.

66. Коридор (только В)

Второй П-образный коридор соединяется с первым двумя дверями. Шаткая лестница спускается на первый этаж через дыру в полу. Потайная дверь ведёт в сокровищницу 67.

* Ещё две двери ведут в коридор 66.—прим. перев.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЙРА



67. Сокровищница (только В)

В этой потайной комнате гоблуны хранят свои сокровища. Здесь находятся несколько не очень дорогих предметов, отобранных у жертв—то, что повелитель гоблунов позволил им оставить себе. Потайная дверь ведёт в коридор 66.

68. Коридор (Б, В)

Этот коридор соединяет спиральную лестницу, поднимающуюся в коридор 94 и спускающуюся в коридор 30, с дверью, ведущей в Башню Лорда. В замке В в северной стене западной части коридора была пробита потайная дверь, ведущая в коридор 65.

69. Трапезная для охраны (А, Б, В)

А: Здесь стоят несколько низких столов, вокруг которых располагаются трёхногие табуреты. На столах расставлены оловянные миски и кружки. Лестница спускается в комнату 38. Возле лестницы расположены два окна. Они сделаны из свинцового стекла, и на каждом красуется надпись: «Смерть не разубедит нас» на восточном окне и «Мы поем во славу менестреля АпБланка» на западном.

Б: Комната кажется неухоженной. На столах выцарапаны чьи-то инициалы и грубые надписи, пол покрыт грязью, из потрескавшихся окон выпали куски стекла. Теперь надписи гласят: «Смерть не разубедит...» и «... АпБланка». Потайная дверь на западной стене возле камина ведёт в коридор 95.

В: Лестница разваливается, в комнате очень грязно. От надписей на окнах осталось лишь одно слово: «Смерть...»

70. Комната для дуэлей (А, Б, В)

А: Очевидно, что в этой комнате упражняются в фехтовании: на стенах висят рапиры и маски, в качестве препятствий используется ищарапанная мечами мебель. На полу зловеще красуется кровавое пятно. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в танцевальный зал 98 и вниз в оружейную мастерскую 39, но путь вниз загорожен тяжёлой дверью, запёртой на замок. Сквозь забранные прутьями окна в башенках-турелях проникает дневной свет.

Б: В окнах остались лишь осколки стекла, дверь в западной стене болтается на одной петле. Маски и рапиры заржавели и запылились.

В: Дверь сорвалась с петель, а одна из турелей обвалилась, оставив в восточной стене зияющую дыру с видом на тысячефутовый обрыв, на котором возвышается замок Тристеннойра.

71. Спальня для гостей (А, Б, В)

А: В этой комнате стоят кровать, шкаф, тумбочка, сундук и письменный стол. На полу лежит круглый ковёр. В комнате чисто, хотя сейчас её не используют.

Б: Теперь в этой комнате ночует колдунья-некромант Люси АпМортен. Постельное бельё помято, а шкаф заполнен чёрными платьями и мантиями. Комнату украшают, подобно трофеям, несколько скелетов животных, собранных из тщательно отбеленных и смонтированных костей.

В: Тристан разгромил комнату. Скелеты разбиты, чёрные одежды изрезаны кинжалом и свалены в кучу на полу. Сейчас они уже заплесневели и сгнили.

72. Комната для игр (А, Б, В)

А/Б: Здесь есть всё, что требуется для нескольких хорошо известных настольных игр. На столе лежит большая шахматная доска, у стола напротив друг друга располагаются два мягких кресла. На полках хранятся колоды карт и множество других игр. На полу постлана медвежья шкура.

В: Комната всё ещё используется и содержит-ся в чистоте. Во входную дверь был врезан замок. Это—одна из немногих комнат, за которыми Тристан ещё следит. На столе разложен незаконченный пасьянс, на шахматной доске рядом—неоконченная партия (чёрные близки к победе). Крупные шахматные фигуры вырезаны в форме людей, чьи лица искажены страхом. Чёрный король похож на призрачного Тристана, а королева—на призрачную Изольду. Два чёрных коня напоминают призрачных Моргольта и Гилана. Пешки—гоблуны и волки, слоны—замученные друиды, ладьи—злые тренды. Белые фигуры—соответствующие чёрным живые существа.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

73. Спальня для гостей (А, Б, В)

Дверь в эту комнату заколочена (чтобы открыть её, надо сделать успешный бросок на открытие дверей). Обстановка внутри похожа на 71[А], только постель не застлана, а на комковатом матрасе—огромное красное пятно. Все покрыто толстым слоем пыли. Это та самая комната, в которой Тристан убил Моргольта, и с тех пор её держат заколоченной.

74. Коридор (А, Б, В)

Дверь в северной стене существует только в эпохах Б и В. Это самый обыкновенный, во всех смыслах, коридор.

75. Студия (А, Б, В)

А: В комнате стоят несколько мольбертов, табуреток и кушеток. На столах расставлены баночки с красками, ступы с пестиками, разложены натянутые на рамки чистые холсты, кисти и палитры. На двух мольбертах прикреплены незавершённые картины: на одной изображена бледная женщина лет 45 (Изольда), на втором—красивый мужчина лет 25 (Тристан). Лица и плечи их уже нарисованы, но остальные части рисунков пока что лишь намечены. Спиральная лестница ведёт вверх в комнату 103 и вниз в прачечную 44.

Б: Пока что комната не разрушена, но всё покрыто пылью, а краски в баночках высохли. Незаконченные картины исчезли (сейчас они завершены и висят в спальне 89).

В: Башня обвалилась. Дверь в эту комнату ещё висит на петлях, но непременно упадёт, если кто-то попытается её открыть. Груда развалин, оставшаяся от башни, как раз достигает этого этажа.

76. Коридор (Б, В)

Б: Лестница в южной части коридора ведёт вниз в зал 46, северная дверь заперта. Это самый обычный коридор.

В: Повсюду разбросаны осколки тарелок, в пол воткнуты несколько мясницких ножей. Здесь развлекались гоблуны, которые катали по коридору тарелки и швыряли ножи друг другу по ногам.

77. Склад (Б, В)

Б: Стены этой комнаты оборудованы полками, на которых стоят тарелки, стаканы, столовые приборы и подносы. Некоторые предметы упали на пол от землетрясений, происходящих сейчас, в эпоху «времени ужасов».

В: Со склада утащили все тарелки и побили стаканы. Гоблуны забрали несколько больших металлических подносов, чтобы сделать из них щиты.

78. Уборная (Б, В)

Эта небольшая комната, выложенная розовым мрамором, используется для умывания. На полке стоит глиняная миска и кувшин для воды.

79. Комната для аудиенций (Б, В)

Б: В этой роскошной комнате на возвышении под двумя большими окнами из свинцового стекла стоит массивное кресло, украшенное изящной резьбой. Остальная часть пола покрыта плюшевым ковром с рисунком, изображающим латный кулак, сжимающий белое перо. По стенам развешаны трофейные щиты, оконные рамы раскрашены красными и белыми ромбами. На большой фреске на западной стене изображена одна из «четырёх свобод» лорда, подпись на ней гласит: «Свобода слова». На фреске нарисованы представители знати, стоящие перед плахой в ожидании казни.

В: Окна потрескались, куски рам отвалились, ковёр грязный и истёртый, фреска местами осыпалась. В спинку резного кресла воткнут кинжал. Как-то ночью опрометчивый авантюрист попытался заколоть призрачного Тристана, когда тот восседал в кресле. Кинжал прошёл сквозь лорда и воткнулся в спинку.

80. Склад (Б, В)

Б: В этой комнате хранятся простыни, скатерти и настенные драпировки из главного зала.

В: Ткани сгнили и заплесневели, а часть потолка обрушилась и завалила дверь.

81. Счётная комната (Б, В)

Б: В этой комнате стоят широкий стол и табурет. На стенах висят полки, где хранятся учётные книги замка. Некоторые из книг упали на пол, а чернильница на столе опрокинулась, и её содержимое пролилось на разложенные по столу бумаги.

В: Бумаги очень хрупки, книги изъедены червями, некоторые учётные книги были сброшены с полок вниз и истоптаны, а часть потолка обрушилась, завалив дверь.

82. Зал ожидания (Б, В)

Б: Здесь стоят несколько мягких диванов и низких столиков, пол покрыт большим ковром. Фреска на западной стене изображает одну из «четырёх свобод» лорда. Надпись на ней гласит: «Свобода страха». На фреске показаны представители знати, в ужасе убегающие от рыцаря. Посетители ожидают здесь аудиенции в комнате 79.

В: Диваны изодраны и покрыты плесенью, ковёр обветшал, фреска загрязнилась и местами осыпалась.

83. Хранилище карт (Б, В)

Б: Дверь в эту комнату заперта. Внутри на длинных столах разложены свёрнутые карты. Рядом стоят погашенные масляные лампы. На подробных планах изображён Форфар и городок Бирнам. Соседние страны показаны на более схематичных картах. К столу пришпилена новая карта, которая ещё не дорисована: она изображает изменения, происходящие в стране в это «время ужасов».

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЙРА

В: Большинство карт очень хрупкие или покрыты плесенью. Комната пыльная, но неповреждённая, дверь всё ещё запирается. Карта, которую рисовали в 83[Б], сейчас уже завершена и висит на стене. Тристан отмечает на ней свои планы вырубки леса, которую проводят гоблуны. Кроме того, на карте поставлены несколько крестиков, возле каждого из которых помечено: «Убежище?» Потайная дверь за картой ведёт в кладовую 86.

84. Спальня для гостей (Б, В)

Здесь стоят кровать, шкаф, тумбочка, сундук и кресло. На полу постлан меховой ковёр. Комната поддерживается в чистоте, но не используется.

Если персонажи захотят задержаться в замке Тристеннойра, то им предложат эту спальню—это одна из комнат, за которыми Тристан ещё следит.

85. Коридор (Б, В)

Б: Лестница в широкой части этого застланного ковром коридора поднимается вверх в коридор 106. Дверь в западной стене ведёт на лестницу 88, которая спускается во внутренний двор. Южная стена коридора украшена тремя витражами. Они изображают волков, воющих на луну, которая в каждом из витражей находится в иной фазе.

В: Из витражей осыпались кусочки стекла. Ковёр запылится и истёрся.

86. Кладовая (Б, В)

В этой комнате хранятся простыни и скатерти для гостей. Зимой здесь сушат бельё. Перед камином развешаны выстиранные простыни.

87. Уборная (Б, В)

Эта небольшая комната, выложенная чёрным мрамором с золотистыми вкраплениями, используется для умывания. На полке стоит глиняная миска и кувшин для воды.

88. Лестница (Б, В)

Эта лестница спускается из коридора третьего этажа гостевой башни вниз во внутренний двор. Она проходит над крышей конюшни.

89. Спальня хозяина (Б, В)

В этой роскошной комнате находятся ложе с балдахином, украшенные резьбой гардероб и сундук, письменный стол со стулом, а также мягкие кресла, стоящие напротив камина. На полу лежат шкуры, стены украшены гобеленами. Гардероб полон хрустящих от крахмала рубашек, аккуратно выглаженных килтов и вычищенной обуви. На северной стене висят два портрета: на одном изображён мужчина 25 лет (Тристан), держащий волынку, на другом—женщина 45 лет (Изоolda) с вымученной улыбкой. Это те портреты, которые были ещё незакончены в студии 75[А]. Если Тристан принимает гостей в эпохах Б и В, то по вечерам он будет приоткрывать дверь, что уходит на покой в эту комнату.

90. Спальня для гостей (Б, В)

Эта комната во всём похожа на спальню 84, за исключением того, что здесь есть камин.

91. Коридор (Б, В)

Б: Этот коридор соединяет гостевую башню со спиральной лестницей, которая ведёт вверх на стену замка 111 и вниз в коридор 59.



III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

В: В потолке и в южной стене зияют огромные дыры.

92. Коридор (Б, В)

Этот коридор соединяет две спиральные лестницы, ведущие вверх на стены замка 111, вниз в коридоры 23 (северная лестница) и 62 (южная лестница). От южной лестницы проход тянется на 55 футов на юго-восток и заканчивается там тупиком, упираясь в кучу обломков. Через дыры в обвалившемся потолке видно небо.

93. Лаборатория некроманта (Б, В)

Б: Дверь в эту комнату надёжно заперта. Здесь располагается лаборатория волшебницы. К столу в середине комнаты привязан высохший труп. На скамьях вдоль стен расставлены мензурки, запечатанные бутылочки, чашечные весы и стеклянные трубки. В нескольких небольших проволочных клетках содержатся мелкие животные (крысы, жуки, вороны), у многих из них недостаёт конечностей или глаз. Здесь есть большие металлические горшки и масляные жаровни для смешивания и нагревания компонентов. На полках хранятся кости самых разных существ. Кое-что из утвари упало на пол во время землетрясений. Эта лаборатория принадлежит волшебнице-некроманту Люси АпМортен, которую Тристан нанял в попытке вернуть к жизни Изольду.

В: Тристан убил Люси и разгромил лабораторию, обезумев от ярости, когда все попытки волшебницы воскресить Изольду ни к чему не привели. Он сломал и разбил всё оборудование лаборатории. На стенах остались пятна загадочных оттенков—следы от разбитых склянок с составами для колдовства. Стол, к которому был привязан труп (превратившийся теперь в скелет), перевернут. Всё в комнате покрыто толстым слоем пыли, а в воздухе витает едкий химический запах.

94. Коридор (Б, В)

Этот коридор соединяет лабораторию 93 со спиральной лестницей, которая ведёт вверх на стены замка 111 и вниз в коридор 68.

95. Коридор (Б, В)

Оба конца этого коридора заканчиваются потайными дверями*.

96—1, 2, 3, 4. Крыши (В)

Крыши гоблунских хижин покрыты соломой. Солома была уложена небрежно, и местами кровля съехала или провалилась. Скаты крыш сильно наклонены, их коньки на 15 футов ниже стен замка. Из крыши 96—3 поднимается труба.

97. Гостиная (А, Б, В)

А: По всей комнате расставлены мягкие кресла и банкетки. Лестница у южной стены спускается в комнату 69.

Б: В западной стене была пробита дверь, ведущая на стену замка. Место кресел заняли топорно сделанные столы и скамейки. На вбитых в стены крючках висят плащи.

В: Дверь в восточной стене распахнута. На стенах грубо нарисованы черепа и умирающие люди. Рисунки были сделаны углями из камина.

98. Танцевальный зал (А, Б, В)

А: Стены украшены яркими фресками, изображающими одетых в килты танцоров, скачущих через перекрещенные клинки. Руки танцоров подняты над головами. Пол в комнате изготовлен из твёрдых пород дерева и тщательно отполирован. Спиральная лестница в центре зала ведёт вверх в комнату 125 и вниз в комнату 70; путь на-

верх преграждает запертая дверь (штраф –20% на попытки взломать замок).

Б: Пол в зале сильно поистёрся. По комнате расставлены стойки с оружием, бочонки масла, связки факелов и тяжёлые котлы. Поблёкшие фрески на стенах подсказывают, что когда-то здесь был танцевальный зал.

В: По комнате разбросаны проржавевшие и сломанные клинки. Стены, некогда украшенные яркими фресками с изображениями танцоров, сейчас обезображены. Чёрные линии, нарисованные углём поверх каждого из танцоров, преобразили их лица в осклизшие черепа. Кроме того, тела некоторых танцоров пронзены неровно нарисованными стрелами и копьями. Гоблуны превратили этот зал в место поклонения Арауну, злому богу смерти и подземного мира.

99. Комната Бренгейн (А, Б, В)

А: Дверь в эту комнату надёжно заперта (штраф –20% на попытки взломать замок). В комнате стоят кровать с балдахином, гардероб с зеркалом в позолоченной раме, умывальник, мягкое кресло и стол, на котором располагаются ступка с пестиком и маленькие пакетики с травами. В гардеробе висят белые рубашки и длинные тёмные плащи. Кровать аккуратно застелена, но ящики шкафа выдвинуты, а их содержимое разбросано по полу (Изольда искала здесь что-нибудь, что помогло бы ей раскрыть тайну исчезновения дочери). Комната кажется обжитой. Её стены украшены фреской с лесным пейзажем.

Б/В: Всё покрыто толстым слоем пыли и окутано паутиной. Фреска была тщательно сбита со стены; её обломки разбросаны по полу.

100. Комната Гилана (А, Б, В)

Дверь в эту комнату надёжно заперта (штраф –20% на попытки взломать замок).

* Потайная дверь в восточном конце коридора ведёт в комнату 69. Дверь в западном конце открывается на спиральную лестницу в коридоре 94.— прим. перев.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

В комнате находятся детская кровать, сундук, стол для игр, стулья и маленький шкаф. На столе расставлены тарелки с остатками еды. На полу около стола стоит серебряная собачья миска, также с остатками пищи. Всё в комнате покрыто толстым слоем пыли. В шкафу полно одежды для мальчика лет 12, но она также окутана паутиной. Стены украшены фресками с изображениями разнообразных собак. Все собаки нарисованы в естественных цветах, кроме одной, Петикрю—разноцветного терьера с прицепленным на шею золотым колокольчиком.

101. Уборная (А, Б, В)

Эта комната, раскрашенная в яркие цвета, используется для умывания. На полке стоит глиняная миска и кувшин для воды в форме собачки.

102. Спальня Моргольта (А, Б, В)

Дверь в эту комнату надёжно заперта (штраф –20% на попытки взломать замок). В комнате стоят кровать с балдахином, гардероб, стол и два стула. К стене прикреплена стойка для оружия, на которой висят два ржавых копья и лук. На ковре рядом с кроватью видно длинное тёмное пятно, словно там лежал окровавленный клинок. Постельное бельё смято, стол и стулья опрокинуты, как будто кто-то покинул эту комнату в сильной спешке.

103. Комната для игр (А, Б, В)

А: Комната заполнена яркими кубиками, лошаdkами-качалками, деревянными мечами и щитами, одетыми в килты куклами и другими детскими игрушками. Всё покрыто толстым слоем пыли. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в комнату 121 и вниз в студию 75.

Б: Все игрушки сдвинуты к одной стене.

В: Башня обвалилась, от неё осталась лишь груда развалин, доходящая до предыдущего этажа.

104. Крыша (Б, В)

Б: Крутая двускатная крыша покрыта серыми сланцевыми плитками. Во влажную погоду плитки становятся очень скользкими. Падение вниз на землю с высоты около 50 футов может предотвратить лишь тянущаяся вдоль края ограда высотой в 1 фут.

В: Часть крыши обвалилась, крепление некоторых плиток ослабло, они едва держатся. Хотя с западной стороны, где расположен внутренний двор замка, расстояние до земли по-прежнему составляет 50 футов, восточный скат крыши выходит на обрыв высотой в 1000 футов, на краю которого взгромоздился замок. При попытке ухватиться за ограждение у края, чтобы не упасть, ограда треснет с вероятностью 60%. Если персонаж ударится об ограждение, поскользнувшись и упав с конька крыши, то вероятность того, что ограда сломается, увеличивается до 90%.

105. Спальня капитана стражи (Б, В)

Б: Здесь стоят кровать, запертый сундук, шкаф и рукомошник. На оружейной стойке у северной стены висят щит и меч. На скамье, расположенной под двумя окнами у южной стены, лежит латунная подзорная труба. Комната освещена масляной лампой.

В: Теперь в этой комнате располагается вожак одной из гоблунских стай. Мебель в комнате относительно целая, но постель полна грязи, а содержимое шкафа в беспорядке валяется на полу среди гоблунского мусора. Подзорную трубу гоблуны использовали вместо дубинки, и сейчас она сильно погнута. Щит и меч всё ещё на месте, но оба они покрыты коркой засохшей крови и ржавчиной.

106. Коридор (Б, В)

Б: Северная лестница этого коридора ведёт вверх в коридор 114, а южная—вниз в коридор 85. Пол покрыт ковром; коридор освещён

закреплёнными на стенах масляными лампами. Витраж в окне на южной стене изображает рыцаря, держащего в руках собственную отрубленную голову с выколотыми глазами. Надпись под рыцарем гласит: «Милосердие слепо».

В: Ковёр изрядно протёрт, а витраж разбит. Всё, что осталось от рыцаря—его рука, держащая голову. Сохранилась и часть надписи, гласящая всего лишь: «Милосердие...».

107. Кладовая (Б, В)

Эта комната заполнена мешками зерна, ящиками фруктов, корзинами овощей и другими продуктами. Снаружи двери, ведущей в эту комнату, висит заплетённая венком гирлянда чеснока. Это единственная кладовая, которой ещё пользуются и которую поддерживают в относительной чистоте в замке В.

108. Кухня (Б, В)

К одной из стен пристроена печь из красного кирпича. В кухне находятся несколько тяжёлых деревянных столов, уставленных кастрюлями, сковородами и другой кухонной утварью. На полках хранятся кувшины с мукой и многочисленными пряностями. Это единственная кухня, которой ещё пользуются и которую поддерживают в относительной чистоте в замке В.

109. Гостиная стражи (Б, В)

Б: В этой комнате расположен большой камин, грубо сколоченные столы и скамейки, и несколько трёхногих табуретов. На вбитых в стены крюках висят плащи. Комната освещена масляными лампами. Дверь в восточной стене заперта.

В: Часть мебели сломана. Пол покрыт грязью и усыпан обглоданными костями.

110. Оружейная (Б, В)

Б: Здесь находятся несколько оружейных стоков, на которых хранятся мечи, копья, булавы,

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

арбалеты, длинные луки и колчаны со стрелами и арбалетными болтами. На столах разложены точильные камни и другие инструменты для ухода за оружием. Двери в южной и западной стенах заперты на очень сложные замки (штраф –40% на попытки взломать замок).

В: Всё оружие сделано кое-как и за ним не очень хорошо ухаживают. Большая часть оружия прожавела, покрыта грязью или сломана.

111. Стены замка (Б, В)

Б: На вершине стен замка располагается проход шириной в 10 футов. Внешняя стена зубчатая, по грудь высотой. Вдоль внутренней стороны тянутся железные перила. В тех местах, где стена изгибается, расположены четыре круглые башенки. На юго-западном изгибе находится башня побольше (пост лучников 112). Люки в полу каждой из башенок ведут на спиральные лестницы, спускающиеся вниз в коридоры (с севера на юг) 91, 92, ещё раз 92 и 94. Каждый люк можно запереть сверху на засовы. Часть пола в юго-западной части уже провалилась из-за землетрясений в эпоху «времени ужасов».

В: Стены потрескались и раскрошились. В двух местах части стены обвалились, а одна из башенок лишилась зубцов и может в любой момент рухнуть. На северной стене железные перила, защищающие стражников от случайного падения во двор замка, проржавели и погнулись, а часть пола провалилась.

112. Пост лучников (Б, В)

В эту комнату можно попасть через две двери, ведущие на стены замка (стены 111). Каждая из дверей может быть заперта изнутри на засовы, чтобы задержать противника, наступающего вдоль стены. В южной части башни находятся бойницы. На оружейных стойках у северной стены висят луки и колчаны со стрелами.

113. Спальня для гостей (Б, В)

Б: Здесь стоит незастеленная кровать, шкаф, тумбочка, кресло и письменный стол. На полу вместо ковра постелена шкура. Комната запылилась, но после небольшой уборки её можно будет использовать. Дверь в северо-западном углу ведёт на спиральную лестницу, поднимающуюся на крышу 118.

В: Большая часть потолка обвалилась. Мебель в комнате отмокла и заплесневела.

114. Коридор (Б, В)

Б: Лестница, с трёх сторон окружённая деревянными перилами, спускается в коридор 106. Оба конца застеленного ковром коридора заканчиваются закруглёнными альковами. В них поставлены полукруглые скамейки, на которые падает свет через окна с витражами. Каждый из витражей изображает смерть от одной из четырёх стихий. Витражи северного алькова изображают «Смерть от воздуха» — человека, падающего с высокой башни, и «Смерть от воды» — тонущего человека. Витражи южного алькова изображают «Смерть от огня» — человека, горящего на костре, и «Смерть от земли» — погребённого заживо.

В: Большинство стёкол в витражах выпало, а ковёр промок и заплесневел от дождя, падающего сюда через разбитые двери в восточной стене.

115. Спальня для гостей (Б, В)

Б: Здесь стоят незастеленная кровать, шкаф, тумбочка, кресло и письменный стол. На полу лежит толстый шерстяной ковёр. Комната запылилась, но после небольшой уборки её можно будет использовать. Дверь в северо-восточном углу ведёт на спиральную лестницу, поднимающуюся на крышу 118.

В: По висельи на одной петле двери в холле понятно, что когда-то здесь была комната. За дверью

полно обвалившихся камней, стропил и плиток сланца с крыши.

116. Читальный зал (Б, В)

Б: Около камина расположены два мягких кресла со скамеечками для ног. Вдоль стен расставлены полки с книгами. Все книги — художественные, большей частью любовные и приключенческие романы. Дверь в юго-западном углу ведёт на спиральную лестницу, поднимающуюся на крышу 118.

В: Через провал в потолке в комнату попадает вода. Все книги заплесневели, читать их невозможно.

117. Комната для музицирования (Б, В)

Б: Здесь можно найти клавесин, лютню, волюнку и стойку с несколькими блокфлейтами. Все инструменты в хорошем состоянии, но они пыльные и ненастроенные. Дверь в юго-восточном углу ведёт на спиральную лестницу, поднимающуюся на крышу 118.

В: По пустому дверному проёму понятно, что когда-то здесь была комната. За дверью полно обвалившихся камней, стропил и плиток сланца с крыши.

118. Крыша (Б, В)

Б: Крутая двускатная крыша гостевой башни покрыта серыми сланцевыми плитками. Во влажную погоду плитки становятся очень скользкими. На восточном и западном краях лишь ограда высотой в 1 фут может предотвратить падение вниз на землю с высоты 80 футов. При попытке ухватиться за ограждение у края, чтобы не упасть, ограда треснет с вероятностью 60%. Если персонаж, поскользнувшись и упав с конька крыши, ударится об ограждение, то вероятность того, что ограда сломается, увеличивается до 90%. По углам крыши возвышаются круглые башенки,

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

окружённые зубчатыми стенами по грудь высотой. В ложных башенках по центру нет места, где можно было бы встать. С балкончиков в остальных башенках открывается вид на расположенный на северо-западе городок Бирнам, на двор замка и на ведущую в замок южную дорогу. В башенки можно попасть через люки в полу.

В: Восточная часть крыши провалилась. Северо-восточная башенка полностью обрушилась, а юго-восточная едва держится и готова обвалиться в любой момент.

119. Спальня Тристана и Изольды (А, Б, В)

А: В середине этой роскошной комнаты расположен камин. Спальня ярко освещена через окна в западной стене. В окна вставлены обычные прозрачные стёкла; под ними стоят обитые тканью скамьи. Ниша с восточной стороны камина служит гардеробом. В основной части комнаты стоят большая кровать с балдахином, два шкафа, туалетный столик, кресла и письменный стол. Вся мебель изготовлена из тёмного дерева, украшенного инкрустациями и позолотой.

Б/В: Эту комнату больше не используют. Сквозь разбитые окна заывает ветер, ковры заплесневели от влаги, всё опутано паутиной.

120. Уборная (А, Б, В)

А: Эта небольшая комната используется для умывания. Она полна украшений, среди которых чёрный мраморный пол и покрытые гравировками серебряные миска и кувшин для воды.

Б/В: Миску и кувшин украли.

121. Комната для вышивания (А, Б, В)

А: Здесь располагаются мягкие кушетки, несколько низких столиков и рамки, на которых натянуты неоконченные вышивки. На одной из них изображён лесной пейзаж с женщиной, вытаскивающей занозу из лапы волка. Спиральная

лестница в середине комнаты ведёт вверх в комнату 134 и вниз в комнату 103.

Б: Gobелены сняли с рам, свернули и сложили в ящик одного из столов. Сейчас они уже заплесневели от влаги.

В: Башня обвалилась. Двумя этажами ниже видна куча обломков, а большая часть башни упала к подножию утёса высотой в 1000 футов, на краю которого взгромоздился замок.

122. Личный обеденный зал (А, Б, В)

А: Здесь расположен небольшой стол, накрытый на двоих. На столе расставлена серебряная посуда и столовые приборы, стеклянные бокалы тонкой работы и серебряные канделябры.

Б/В: Всё серебро было украдено. Под столом лежит одна тарелка, которую воры не заметили. На полу разбросаны покрытые толстым слоем пыли осколки бокалов.

123. Коридор (А, Б, В)

Южная дверь в восточной стене надёжно заперта (штраф -20% на попытки взломать замок).

124. Гостиная (А, Б, В)

А: Перед камином стоят два кресла и скамеечки для ног. Пол устлан толстым шерстяным ковром, на котором изображены прильнувшие друг к другу любовники. Лестница за камином ведёт в коридор 132.

Б/В: Скрученный в рулон ковёр лежит в углу комнаты. Лестница кажется шаткой.

125. Комната для музицирования (А, Б, В)

Дверь в эту комнату надёжно заперта (штраф -20% на попытки взломать замок). Здесь находится множество музыкальных инструментов—разнообразные деревянные духовые инструменты, клавесин, волынка, барабаны, арфа и множество струнных инструментов. В комнате



III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

поддерживаются порядок и чистота. Это коллекция инструментов Тристана; комната, в которую он приходит, чтобы побыть наедине с музыкой. Он никому не позволяет сюда заходить, но днём отсюда часто струится поток унылых мелодий. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в библиотеку 135 и вниз в танцевальный зал 98. Люк в лестнице, ведущей вниз, надёжно заперт, но его легко открыть с этой стороны.

126—131. Комнаты прислуги (А, Б, В)

В каждой из этих крохотных комнат находятся две койки, стол и простенький шкаф. В замке А здесь живут слуги, в замке Б—наёмники, а в замке В комнаты время от времени используют гоблуны; в соответствии с этим меняется состояние комнат. В замке В потолок в комнатах 126 и 131 обвалился.

132. Коридор (А, Б, В)

Лестница спускается в гостиную 124, а спиральная лестница поднимается на крышу 136.

133. Коридор (А, Б, В)

Этот коридор ведёт в маленькую гостиную, освещённую двумя окнами со свинцовыми стёклами.

134. Пустая комната (А, Б, В)

А/Б: Когда Тристан взял в жёны Изольду, он пообещал ей выделить комнату под часовню во имя её бога, но эта комната так и осталась незавершённой. Работа над настенной фреской не продвинулась дальше первых мазков кистью, но нарисованные мелом линии показывают, что здесь должно было быть изображено: женщина, сжимающая в руке висящий у неё на шее амулет, склоняется над ложем больного. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в лазарет 137 и вниз в комнату 121. Дверь в восточной стене ведёт

на окружающий башню балкон, защищённый зубчатой стеной. На полу лежит свёрнутый лист бумаги, в который завернут маленький металлический обломок. См. подробности на стр. 128 *Кануна горя*.

В: Башня обвалилась, двери нет. Тремя этажами ниже видна куча обломков, а большая часть башни упала к подножию утёса высотой в 1000 футов, на краю которого взгромоздился замок.

135. Библиотека (А, Б, В)

На полках, расставленных по окружности этой комнаты, хранится огромное количество книг и свитков. Личная библиотека Тристана содержит несколько очень редких и ценных экземпляров, в том числе такие, в которых можно найти опасные для Тристана сведения (эти книги тщательно охраняются). В комнате чисто, есть лишь немного пыли, а дверь заперта на хитроумный замок (штраф —40% на попытку взломать замок). Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вверх в кабинет 138 и вниз в комнату 125. Вход в кабинет 138 преграждает люк в потолке, запертый на особо прочный и сложный замок (штраф —50% на попытку взломать замок). Запертая дверь в восточной стене ведёт на окружающий башню балкон, защищённый зубчатой стеной.

136. Крыша (А, Б, В)

А/Б: Эта крутая двускатная крыша покрыта серыми сланцевыми плитками. Во влажную погоду плитки становятся очень скользкими. На восточном краю лишь ограда высотой 1 фут может предотвратить падение вниз на землю с высоты 95 футов (9d6 пунктов повреждений). При попытке ухватиться за ограждение у края, чтобы не упасть, ограда треснет с вероятностью 60%. Если персонаж, поскользнувшись и упав с конька крыши, ударится об ограждение,

то вероятность того, что ограда сломается, увеличивается до 90%.

На западном краю крыши расположены три башенки, каждая которых окружена зубчатой стеной по грудь высотой. Башенки соединяет защищённый стеной проход шириной в 5 футов. В полу средней башенки есть люк, ведущий на спиральную лестницу, спускающуюся в коридор 132.

В: В крыше зияют две дыры. Плитки едва держатся и выскальзывают со своих мест. С восточной стороны крыши высота здания усугубляется тем, что замок взгромоздился на краю утёса высотой в 1000 футов.

137. Лазарет (А, Б, В)

А: В этой комнате, которую обогревают жаровнями, расставлены удобные кровати. В каждой из круглых башенок находится кресло со скамеечкой для ног. Южную стену заслоняет огромный шкаф со множеством запертых ящичков. На каждом из ящичков находится латунная табличка с надписью. Изольда использует эту комнату для ухода за больными. В шкафу можно найти различные целебные травы, а также минералы, части тел животных, цветы и масла, используемые для лечения болезней. Спиральная лестница спускается в комнату 134 и поднимается к люку в потолке, ведущему в оранжерею 139.

Б: Шкаф был разбит, а его содержимое валяется на пыльном полу. В разбитых окнах завывает ветер.

В: Башня обвалилась, двери больше нет. Четырьмя этажами ниже видна куча обломков, а большая часть башни упала к подножию утёса высотой в 1000 футов, на краю которого взгромоздился замок.

138. Кабинет (А, Б, В)

Это личный кабинет Тристана. Большая часть собранных здесь бумаг содержит его заметки

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЎРА

о друидах Форлорна, которых он надеется истребить, и рассказы о землях за пределами его владений. Эти истории составлены Тристаном по рассказам тех немногих путешественников, которые решились войти в замок Тристеннойра. Между двумя башенками стоит большой письменный стол; в комнате также находятся два кресла и несколько шкафчиков. На столе лежит бумага, стоит чернильница с перьями. Спиральная лестница в середине комнаты ведёт вниз в библиотеку 135 и вверх к люку, ведущему в кладовую 140.

139. Оранжевая (А, Б, В)

А: Эта комната ярко освещена благодаря нескольким окнам и пропускающим свет люкам в потолке. Она заполнена горшками с растениями—разнообразными цветами и травами. Изольда выращивает здесь целебные растения. Люк в полу ведёт на спиральную лестницу, спускающуюся в лазарет 137.

Б: Большинство растений погибли, горшки заполнены сорняками. Окна заляпаны грязью, а некоторые из них потрескались или разбились.

В: Башня обвалилась, а люк заклинило. Каждый, кто откроет люк силой (сделав бросок на открывание дверей), должен сделать проверку Ловкости со штрафом –4. Тот, кто провалит проверку, потеряет равновесие и упадёт на обломки пятью этажами ниже (повреждения от падения 5d6+10 от острых камней и прочего мусора, о который легко пораниться).

140. Кладовая (А, Б, В)

Окна в этом помещении плотно закрыты ставнями. В комнате хранятся ящики и сундуки всевозможных форм, размеров и видов, многие из которых заперты на всяческие замки. Здесь можно также найти некоторые семейные ценности: портреты, столовое серебро, гобелены, драгоценности и предметы, оставленные на память. Среди

беспорядка стоит набор принадлежавших Гилану детских доспехов. Люк в полу (который можно запереть на засов) ведёт на винтовую лестницу, спускающуюся в кабинет 138.

141. Пост лучников (только В)

В стенах этой комнаты проделаны бойницы, сквозь которые лучники могут осыпать стрелами тех, кто приближается к замку. Металлическая лестница поднимается к люку в потолке, который ведёт на крышу 1, другая лестница спускается в коридор 160. Комната построена кое-как, все бойницы отличаются друг от друга формой и размерами, некоторые из них почти невозможно использовать.

142. Соединительный дворик (только В)

Этот дворик открыт сверху и соединяет два поста лучников барбакана.

143. Подъёмный механизм решётки (только В)

Здесь расположен самый грубый и нелепо спланированный подъёмный механизм для поднятия решётки, который когда-либо существовал. Если попытаться его использовать, то он либо сломается, либо заклинит.

144. Пост лучников (только В)

Этот пост похож на комнату 141, за исключением того, что люк в потолке (ведущий на крышу 2) сорвался с петель и упал, а лестницы вниз вообще нет.

145. Коридор (А, Б, В)

А/Б: Этот коридор состоит из двух частей. Восточная часть соединяет две запертые двери и ведёт с поста охраны (комната 147) в пыточную камеру (комната 146). В стене западной части коридора, соединённой с восточной частью потайной дверью, пробиты отверстия, через которые

можно незаметно наблюдать за пыточной камерой. В северном конце западной части коридора находится лестница на нижний этаж подземелья. Дверь на эту лестницу заперта.

В: В западной части коридора появилась ещё одна потайная дверь, которая ведёт в пещеры под замком.

146. Пыточная камера (А, Б, В)

Эта комната заполнена инструментами пыток. В замке В гоблуны Тристана пытаются здесь друидов, чтобы те раскрыли свои козни против правителя страны и выдали расположение Убежища. Дверь в пыточную камеру надёжно заперта (штраф –20% на попытку взломать замок).

147. Пост охраны (А, Б, В)

Эта комната находится у основания винтовой лестницы, которая проходит сквозь всю башню (она находится под оружейной 6). Комната предназначена для отдыха и ожидания. Здесь находятся грубый деревянный стол и два табурета. Дверь в коридор 145 заперта; в неё врезано закрытое на засов окно с глазком.

148. Тюремные камеры (А, Б, В)

А: Двери камер запираются на засовы. В каждой камере лежит охапка старой, кишящей насекомыми соломы с грязным одеялом, и стоит ведро для справления нужды. Обычно в камерах сидят слуги, которые в чём-то провинились перед Тристаном, а также деревенские жители, кровь которых Тристан пьёт.

Б: В средней камере заключён Эндрю АпФиттл. В какой-то момент этой эпохи его выволокут из камеры и казнят перед вестибюлем 9[Б].

В: В камерах томятся 1d4 пойманных друида.

149. Коридор (А, Б, В)

А/Б: Из этого коридора надсмотрщики могут наблюдать за заключёнными в камерах. Охранники

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

могут присесть на грубо сколоченные деревянные скамейки, расставленные вдоль восточной стены. Между скамейками стоит ведро с водой, в полу вырыта яма—заключённые умываются здесь перед тем, как предстать перед хозяином замка.

В: Из-за того, что башня к востоку отсюда рухнула, в восточной стене образовался разлом шириной в 6 дюймов. Трещина проходит по полу коридора 149 и разветвляется по трём северным камерам. Сквозь трещины в полу просачивается вода, в камерах образовались лужи.

150. Комната с колодезем (А, Б, В)

А/Б: Эта комната расположена у основания винтовой лестницы, которая поднимается в кладовую 11. Здесь находится колодец, который снабжает замок питьевой водой. На вбитых в стену крючках висят несколько ведер и запасная верёвка для колодезного ворота.

В: Башня обвалилась, и теперь эта комната заполнена непроходимыми завалами.

151. Пещера (только В)

Эта пещера (и пещера 154) образовалась тогда, когда Форлорн был физически вырван из Первичного Материального Мира и брошен в Равенлофт. Пещера соединяется с коридором 145 коротким туннелем. В дальнем западном конце сложены тела замученных до смерти друидов. Стены здесь необработанные, пол относительно ровный, высота пещеры около 10 футов. В одном месте она сужается до щели шириной не больше 2 футов.

152. Ложная сокровищница (только В)

Дверь в эту комнату заперта на очень надёжный замок (штраф –40% на попытку взломать замок). Здесь стоят несколько запертых сундуков, в которых хранятся монеты, драгоценные камни и другие сокровища, но их общая стоимость невелика (см. стр. 140 *Кануна горя*). Ложная

сокровищница предназначена для того, чтобы сбить с толку непрошенных гостей.

153. Коридор (только В)

Этот коридор соединяет пещеры 151 и 154 с ложной сокровищницей 152. Попастъ сюда можно через потайную дверь в пещере 151.

154. Пещера (только В)

Глубина этой пещеры—40 футов, её стены из необработанного камня. Из щели в южной стене вытекает тонкая струйка воды. Она скапливается в луже на полу и вытекает оттуда через другую трещину. Шаткая на вид металлическая лестница рядом с дверью спускается на дно пещеры, на нижний этаж подземелья. Потайная дверь в северо-западном конце пещеры ведёт в коридор 165, другая потайная дверь в юго-восточном конце ведёт в коридор 169.

155. Коридор с ловушками (А, Б, В)

В потолке виден люк, который ведёт в гробницу 35. Гладкие стены коридора сделаны из металла. Здесь полно ловушек, которые защищают убежище Тристана.

Во-первых, если по коридору движется (в том числе летит) любой предмет или существо, то между стенами проскакивают молнии, наносящие 4d6 пунктов повреждений на каждые 5 футов преодолённого пути (успешный спасбросок против жезлов уменьшает повреждения вдвое). Во-вторых, в полу спрятаны зазубренные колья, которые выскакивают при нажатии на пол и наносят жертв на свои острия. Когда кто-нибудь наступает на участок пола, то из каждого 5-футового квадрата выскакивают 2d4 случайно расположенных кола. Персонажи должны сделать успешную проверку Ловкости для каждого кола, или получить 2d6 повреждений. Наконец, в дверном механизме находится ядовитый газ

типа Е (см. *Руководство Мастера*), который заполняет ближайшие 10 футов коридора, как только кто-нибудь прикоснётся к двери. Сделайте бросок на инициативу. Облако ядовитого газа делает бросок с бонусом +4. Те, чья инициатива ниже инициативы газа, оказываются в ядовитом облаке.

156. Убежище Тристана (А, Б, В)

Это одно из убежищ, в которых Тристан спит те четыре дня в году, на которые он становится смертным. Дверь в эту комнату заперта заклятием *волшебный замок* (*wizard lock*) с 10-м уровнем заклинателя (пароль «Райвеклин»).

В этой комнате стоит лишь роскошная кровать с балдахином. Плюшевый ковёр, которым устлан пол вокруг кровати, утыкан пустотелыми стеклянными иглами, в которых содержится смертельный яд типа F. Эти иглы почти невозможно обнаружить (штраф –50% на попытки обнаружения ловушек) и невозможно обезвредить.

157. Коридор (А, Б, В)

В полу этого короткого коридора хорошо заметен люк, ведущий в коридор 169. Другой конец коридора упирается в непримечательную чёрную дверь без ручки. Подобно коридору 155, этот коридор оснащён смертоносными ловушками, которые защищают второе убежище Тристана.

Во-первых, если кто бы то ни было движется (в том числе летит) по этому коридору, то из стен, пола и потолка вырывается чёрное пламя. Это леденящее пламя заполняет коридор, причиняя 3d4 пунктов повреждений и вытягивая 1d4 пункта Силы на каждые 5 футов преодолённого пути (успешный спасбросок против парализации уменьшает вдвое повреждения и полностью защищает от потери Силы; потерянная Сила возвращается по 1 пункту в сутки). Во-вторых, запертая дверь в конце коридора защищена ловушкой. Каждый, кто прикоснётся

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОУРА

к этой двери (даже не рукой, а каким-нибудь предметом) и провалит спасбросок против заклинаний со штрафом –4, в течение следующих 1d6 часов будет страдать от кошмарных видений. Эти видения влияют на персонажа, как если бы он провалил проверку Ужаса.

158. Убежище (А, Б, В)

Дверь в эту комнату заперта заклятием *волшебный замок* (*wizard lock*) с 10-м уровнем заклинателя (пароль «Флора»). Вся комната затянута липкой паутиной, действующей подобно заклинанию *паутина* (*web*). Эту паутину невозможно сжечь, и она смазана контактным ядом типа N. Тристан знает безопасный проход через паутину, и он перемещается по нему, используя *зелье газообразной формы* (*potion of gaseous form*) или *масло скольжения* (*oil of slipperiness*).

159. Оружейная (только В)

Здесь располагаются стойки с оружием, которое выглядит странным и неэффективным. Оружие это сделано гоблунами. Всё оно изготовлено кое-как и будет быстро ломаться или наносить лишь минимальные повреждения.

160. Коридор (только В)

Лестница с неровными ступеньками разной высоты и ширины поднимается в комнату 141.

161. Вход в замок (только В)

Путь через эту комнату преграждают две решётки: одна у выхода на дорогу, ведущую из замка, и другая у входа к наклонному подступу, ведущему в замок. Обе решётки подняты примерно на 4 фута от земли.

162. Сторожевой пост (только В)

Эта комната заполнена неровными барьерами, сооружёнными из старых бочек, досок

и отколовшихся каменных обломков. Гоблуны, не способные запомнить, как опускаются решётки у входа, защищают отсюда вход в замок. Когда персонажи пытаются пройти в крепость, здесь дежурят шестеро гоблунов.

163. Сокровищница (А, Б, В)

Эта комната—настоящая сокровищница Тристана. Здесь хранятся богатства, которые он отбирал у своих жертв на протяжении многих лет, а также его волшебные предметы (см. стр. 140 *Кануна горя*). Комната защищена двумя невероятно сложными замками (штраф –60% на попытку взломать замок).

164. Коридор (А, Б, В)

Это—первый проход к сокровищнице, существовавший ещё во времена замка А. Он защищён несколькими ямами-ловушками, расположенными на различных расстояниях друг от друга и скрытых иллюзорными стенами. Глубина двух из этих ям (Т1 и Т4)—30 футов, в их стены вмурованы острые лезвия, которые причиняют жертве 3d6 пунктов повреждений; кроме того, от падения жертва получает ещё 3d6 пунктов повреждений. Яма Т5 заполнена кислотой на глубину 10 футов. Пока жертва находится в яме, она получает 3d4 пунктов повреждений в раунд. Ещё десять раундов после того, как жертва выберется из ямы, она получает по 1d4 повреждений в раунд, если только не обмоется как минимум тремя галлонами воды. Т2 и Т3—ямы глубиной в 20 футов. Когда жертва падает в яму, тяжёлый каменный блок в форме клина срывается с потолка, закрывает выход из ямы и полностью перекрывает коридор (блок достаёт до потолка прохода). Жертва, упавшая в яму, получает 2d6 пунктов повреждений от падения; в тесном пространстве под камнем остаётся воздуха на 1d6 раундов. Чтобы поднять каменный блок, требуется совместное усилие в 80 пунктов Силы.

165. Коридор (только В)

В этом коридоре находится ловушка с падающим камнем, аналогичная ловушкам Т2 и Т3 в коридоре 164. Потайная дверь в южной стене ведёт в пещеру 154. Дверь в северной стене, запертая на невероятно сложный замок (штраф –60% на попытку взломать замок), ведёт в сокровищницу 163.

166. Тюремные камеры (А, Б, В)

Эти тюремные камеры похожи на камеры 148, за исключением того, что у этих камер сплошные деревянные двери с запирающимися окошками, которые можно плотно закрыть снаружи, так что в камеру не попадёт ни один луч света. В эпоху замка А в северной камере томится Бренгейн. На стене камеры она выцарапала своё имя и некоторые подробности о своём заключении. В какой-то момент этой эпохи ей удастся бежать.

167. Коридор (А, Б, В)

Этот узкий коридор оканчивается лестничным пролётом, который ведёт в коридор 145.

168. Кабинет (только В)

Здесь Тристан проводит время, скрываясь от охотников и других беспокоящих его посетителей замка. Элегантно обставленный кабинет освещён масляными лампами. Здесь стоят кресла, столик, письменный стол и шкаф. На стенах висят картины и гобелены, а толстый ковёр из шкур поддерживает пол тёплым. Вдоль одной из стен расставлены полные книг полки. Потайная дверь в юго-восточном углу комнаты ведёт в кладовую 170.

169. Коридор (только В)

Потайной люк на потолке в юго-восточной части этого коридора ведёт в коридор 157. До люка можно достать, взобравшись на дверь, которая ведёт в комнату 171.

III: В СТЕНАХ ЗАМКА ТРИСТЕНОЎРА

170. Кладовая (только В)

В этой небольшой комнате сложены коробки с пищей, которая может подолгу храниться, и бутылки прекрасного вина. На полках расставлены серебряные тарелки и стеклянные бокалы тонкой работы, здесь же лежат столовые принадлежности, подносы и скатерти для обеденного стола. Потайная дверь в юго-восточном углу ведёт в комнату 171; другая потайная дверь в юго-западном углу ведёт в кабинет 168.

171. Комната с трофеями (только В)

На стенах в этой комнате развешены набитые соломой головы уродливых тварей. Пол покрыт странными шкурами. По углам стоят кресла, изготовленные из рогов, костей и покрытые шкурами. Здесь же стоят два человеческих скелета, одетые в простые коричневые килты, какие носят друиды. Потайная дверь в западной стене ведёт в кладовую 170, хотя в эту комнату можно войти и через обычную дверь из коридора 169.

«Aggu»

Климат/местность особая

Частота уникальная

Сообщество одинокая

Цикл активности любой

Питание особое

Интеллект высокий (11—12)

Сокровища В

Мировоззрение хаотично-злое

Количество 1

Класс брони (AC) –3

Передвижение 12 (плавание)

HD 13

THAC0 7

Количество атак 1

Повреждения/атаки 3d8

Особые атаки дыхание, заклинания

Особая защита для нанесения повреждений
необходимо зачарованное оружие +1
или лучше; *страх (fear)*

Сопrotивляемость магии 20%

Размер гигантский (G, 100 футов)

Боевой дух чемпион (16)

XP 11000

Агги — уникальная тварь, которую можно встретить лишь в Форлорне. Это гигантская древняя водяная змея-нежить с серовато-зелёной кожей и огромной пастью, заполненной острыми, словно иглы, зубами. Её чешуйчатая шкура напоминает кожу зомби: она источает вонь разложения и покрыта разрывами и дырами, сквозь которые видны побелевшие кости. Когда Агги плывёт у поверхности, то часто видно лишь её голову, за которой следуют несколько закруглённых горбов.

Битва: Агги никогда не покидает озеро, но она нападёт на любое существо, которое подойдёт

слишком близко к берегу. Она подманивает любопытных и безрассудных поближе, ненадолго показываясь в центре озера, а затем скрывается под водой, только чтобы вынырнуть через несколько мгновений рядом с берегом, откуда она сможет достать до своих жертв. Несмотря на то, что Агги — нежить, она чрезвычайно подвижна и может быстро скользить сквозь воду, изгибая тело. Она способна свернуться кольцами под водой и атаковать, словно змея, на расстоянии до 50 футов от берега озера или до 60 футов над поверхностью воды.

Укус Агги наносит 3d8 пунктов повреждений. При укусе, нанёшем 8 и более пунктов повреждений, Агги смыкает челюсти на жертве и утаскивает её в своё подводное логово. Чтобы вырваться, персонаж должен сделать успешную проверку Силы, в противном случае Агги удерживает жертву под водой, пока та не утонет.

Три раза в день Агги может выдыхать чрезвычайно ядовитое облако паров болезненно-жёлтого цвета длиной в 40 футов, высотой и шириной в 20 футов, действующее так же, как волшебное заклинание 5-го уровня *облако смерти (cloudkill)*. Дыхание Агги зависает в воздухе, медленно смещаясь по ветру и опускаясь в низины, и рассеивается через четыре раунда.

Если битва обернётся для Агги неудачно, то она незамедлительно воспользуется способностью, действующей подобно волшебному заклинанию 4-го уровня *страх (fear)*. Она может применять эту способность три раза в день. Эффект действует в пределах 100 футов на все существа, провалившие проверку Страха.

Так как Агги — нежить, то её можно изгнать (как существо с 10 HD). Благодаря магической природе Агги, для того, чтобы нанести ей повреждения, необходимо зачарованное оружие +1 или лучше.



Место обитания/сообщество: Агги — уникальная тварь, но некоторые утверждают, будто существует более одной «глубинной змеи». Они рассказывают, будто видели две группы горбов, одновременно показавшихся на поверхности Озера Алых Слёз. Кое-кто полагает, что у Агги есть выводок маленьких змеёнышей, и что её нападение на каждого, приближающегося к озеру, сходно с поведением матери, защищающей своих детей. Однако непонятно, как неживая тварь может породить потомство.

Рассказывают, будто подводное логово Агги заполнено сокровищами жертв, которых она утаскила в бездну, но глубина озера — сотни футов, поэтому маловероятно, что какие-либо из сокровищ Агги когда-нибудь поднимут со дна. Даже если их удастся вытащить, любое оружие или доспехи в куче сокровищ скорее всего окажутся ржавыми

VIII: ЧУДОВИЩА

и бесполезными, если только они не были защищены магией.

Экология: Агги, как нежить, не имеет естественной продолжительности жизни. Если её убить, из неё не удастся извлечь ничего полезного. Её шкура достаточно прочна, чтобы изготовить кожаные доспехи или щит, но от шкуры исходит тяжёлый запах, поэтому персонаж, пытающийся пользоваться такими доспехами или щитом, должен будет каждый час делать спасбросок против яда, чтобы избежать тошноты (–1 к броскам атаки).

Мёртвоголовое дерево

Климат/местность умеренный/любая

Частота редкое

Сообщество особое

Цикл активности любой

Питание особое

Интеллект частичный (2)

Сокровища особые

Мировоззрение нейтрально-злое

Количество особое

Класс брони (АС) 10 (ствол); 7 (ветви/головы)

Передвижение нет (дерево)/

полёт 6 (прекрасный) (головы)

HD 10 (плюс 6 хитов на голову)

THAC0 11

Количество атак 1 на голову

Повреждения/атаки 1 пункт семенем (на голову)

или 1d4 укусы (на голову)

Особые атаки плевков семенем

Особая защита иммунитет к огню

Сопrotивляемость магии 10%

Размер огромный (H, 15—20 футов высотой)

Боевой дух бесстрашное (20)

XP 1400

Мёртвоголовое дерево похоже на плакучую иву от 15 до 20 футов высотой, за исключением того, что его ветви толще. Для того, чтобы прорасти, его семенам нужна кровь, поэтому это дерево чаще всего растёт в тех местах, где было пролито много крови; мёртвоголовые деревья процветают на полях битв и в местах жертвоприношений. На поверку эти деревья часто отмечают места, на которых происходили древние битвы или где когда-то стояли злые храмы.

Взрослое дерево приносит странные и ужасающие плоды: 4d4 «мёртвые головы» с гнилостным запахом. Каждый из плодов похож на отрубленную голову одной из обычных человеческих или получеловеческих рас, за исключением того, что головы растут на ветвях дерева и прикреплены к ветвям шеей. По прошествии времени эти головы созревают и «оппадают» с дерева. На самом деле они улетают на органических газах и разыскивают тела теплокровных существ, чтобы поместить в них свои семена.

Битва: Подобно большинству плотоядных растений, мёртвоголовое дерево вступает в битву в первую очередь тогда, когда потенциальные жертвы приближаются на расстояние досягаемости. Уникальность этого растения в способе, которым оно подманивает жертв: на нём вырастают головы, очень похожие на человеческие, и затем дерево, несмотря на свой весьма ограниченный интеллект, даёт плодам способность шевелиться и тихо звать на помощь. Хотя те, кто расследуют источник просьб о помощи, легко определяют, что головы принадлежат чудовищу, любопытство или отвращение (и последующее желание уничтожить дерево) часто приводят их достаточно близко для того, чтобы дерево могло напасть.

Если на мёртвоголовое дерево нападают, то оно использует свои «плоды» для защиты. Каждая



голова может укубить один раз в раунд, причиняя 1d4 пунктов повреждений и одновременно внедряя в рану семя (см. ниже эффекты от ношения семени мёртвой головы). Хотя само мёртвоголовое дерево не способно передвигаться, оно может шевелить ветвями, поэтому ствол имеет АС 10, но ветви и головы имеют эффективный АС 7. Благодаря подвижности и гибкости ветвей, дерево может атаковать цель столько раз, сколько оно имеет голов. Каждая голова умрёт, получив 6 пунктов повреждений, а ветвь будет отрублена, когда получит 10 пунктов повреждений (только от рубящего оружия).

Каждая из 4d4 мёртвых голов на взрослом дереве содержит 1d6 острых, как иглы, семян, которые при удачной атаке наносят минимальное повреждение (всего лишь 1 пункт повреждений на семя).

Головы способны выплёвывать семена (одно семя на голову в раунд) в любое теплокровное существо, приблизившееся к дереву на расстояние ближе 30 футов.

Семена могут быть извлечены в течение 24 часов точно так же, как вытаскивают крупные занозы, причиняя при этом ещё 1 пункт повреждений. Однако острия семян выделяют естественное слабое обезболивающее средство, благодаря которому они не беспокоят жертву после первоначального укола при внедрении. Из-за этого многие жертвы после битвы забывают о семенах и дают им время укорениться. Если семя не извлечено в течение суток, оно проклёвывается и начинает расти, причиняя всё больше вреда по мере того, как разрастается в теле жертвы. Побегі причиняют 1d4 пунктов повреждений в первый день, 2d4 во второй день, 3d4 в третий день и так далее, до максимума в 10d4 пунктов повреждений в день.

После того, как побегі начали укореняться в теле жертвы, попытка их удалить или вырезать причиняет повреждения, равные половине тех, которые были бы в ином случае причинены ростом побегов в этот день, и такая попытка оказывается успешной лишь в 50% случаев. Частичка растения может остаться внутри тела жертвы и продолжать расти. Однако любое закливание, которое убило бы растение, немедленно уничтожит ростки (которые на этой стадии не имеют иммунитета к магии и к огню).

Хотя большинство плотоядных растений, как правило, приковано к одному месту, плод мёртвогогодового дерева может передвигаться после того, как созреет и оторвётся от ветви. Опавшие головы, парящие в воздухе благодаря газам, выделенным от их собственного гниения, улетают на поиски теплокровных существ, чтобы внедрить в них свои семена. Запах крови может привлечь мёртвую голову за целую милю, и она способна преодолеть в поиске теплокровной жертвы до 20 миль.

Обнаружив потенциальную жертву, мёртвая голова выплёвывает 1d6 семян, пока не потратит их все. После того, как семена закончатся, голова продолжит нападать и кусаться в течение 2d4 раундов, а потом замертво упадёт на землю.

Хотя плод мёртвогогодового дерева выглядит как голова с восковой кожей и отвисшей челюстью, голова не считается нежитью, пока она всё ещё растёт на дереве. Только полностью вызрев и отделившись от дерева, голова получает характеристики нежити. С этого момента её можно изгнать, подобно зомби. После отделения от дерева голова теряет иммунитет к огню, но сохраняет сопротивляемость магии.

Место обитания/сообщество: Существует лишь одно ограничение на количество мёртвогогодовых деревьев, которые могут расти в одном месте, и это ограничение—количество пролитой крови. Теоретически, на каждое мёртвое тело может приходиться по одному дереву. И действительно, нередко можно увидеть целую рощицу маленьких побегов, выросших через несколько дней после большой битвы. Конечно, пока побегі не выросли, их так же легко уничтожить, как любое другое растение. К тому же деревца склонны присасываться корнями одно к другому, пытаясь заполучить как можно больше крови и вырасти сильнее, и в конце концов на расстоянии в 50 и более футов остаётся лишь одно дерево. Таким образом, полностью выросшее, взрослое мёртвогогодовое дерево—редкая находка.

Экология: Среднему мёртвогоголовому дереву требуется 50+1d10 лет, чтобы вырасти до такого размера, когда оно сможет дать урожай мёртвых голов. До того момента, когда его ветви станут достаточно толстыми, чтобы выдерживать вес жуткого плода, дерево выглядит очень похожим на плакучую иву. Различить их сможет лишь опытный наблюдатель.

После того, как мёртвогогодовое дерево достигнет зрелости, оно может прожить несколько тысячелетий. Некоторые мудрецы предполагают, что, срубив такое дерево и подсчитав количество его колец, можно определить, сколько лет прошло со дня битвы или с тех пор, когда было оставлено место жертвоприношений. Эта теория правдоподобна, но лишь немногие люди, знакомые с природой этих деревьев, добровольно согласятся срубить одно из них и проверить её на практике.

Достигнув зрелости, мёртвогогодовое дерево даёт урожай мёртвых голов каждый второй год. В течение 1d6 дней после цветения, мёртвые головы увеличиваются от размера орехов до размера обычных человеческих голов. Достигнув своего полного размера, они приобретают характерный вид и неприятный запах, а затем начинают тихо произносить слово «помогите» на языке, соответствующем расе головы. Плоды созревают за 3d6 дней, после чего отделяются от дерева.

За исключением нужды в крови для прорастания семян, мёртвогогодовое дерево получает всё необходимое от солнца и из почвы, как любое другое растение. После того, как оно успешно проросло и укоренилось в земле, дерево более не нуждается в крови для выживания. Так как типы местности, где проливается кровь, ничем не ограничены, мёртвогогодовые деревья растут практически повсюду. Их можно отыскать среди камней разрушенного храма или на древнем поле боя, усеянном ржавым оружием и выбеленными костями когда-то сражавшихся здесь солдат.

Так как плоды мёртвогогодового дерева всегда похожи на головы людей или человекоподобных существ, широко распространено убеждение, что семена могут прорасти лишь в крови близких к человеку рас. Немногочисленные экспериментальные попытки прорастить семя в крови животного до сих пор были безуспешными, но мудрецы высказывают мнения, что это должно быть

VIII: ЧУДОВИЩА

возможно, так как известно, что мёртвые головы выплёвывают семена как у людей, так и в теплокровных животных.

Некоторые утверждают, будто плод мёртвогогологового дерева напоминает лицо того или той, чья кровь вскормила растение. Более того, так как плоды дерева способны шептать на многих языках, некоторые мудрецы верят, что каждый плод является неживым проявлением определённой личности. Другие утверждают, что это не более, чем мимикрия, и что не существует никакой связи между мертвецами и мёртвоголовыми деревьями.

Благодаря своей магической природе, взрослое мёртвоголовое дерево обладает ограниченной сопротивляемостью магии. Оно также иммунно к огню и основанным на огне магическим атакам. Древесина взрослого мёртвогологового дерева высоко ценится за свою природную сопротивляемость магии и за невосприимчивость к огню, и является существенной частью многих магических приспособлений, в особенности защищающих от огня щитов. Оно также используется как компонент в заклинаниях, защищающих от пламени.

Хотя само мёртвоголовое дерево не имеет сокровищ, у его жертв зачастую были драгоценности. Рядом с мёртвоголовым деревом с вероятностью 15% можно найти мёртвое тело. Если около дерева лежит тело, то на нём находятся сокровища типа U, а также 1d10 монет каждого типа. Из тела с вероятностью 90% проросло маленькое мёртвоголовое деревце.

Волк-зомби

Климат/местность любая

Частота очень редкий

Сообщество нет

Цикл активности любой

Питание нет

Интеллект нет (0)

Сокровища нет

Мировоззрение нейтрально-злое

Количество 2d4

Класс брони (AC) 6

Передвижение 9

HD 2+2

THAC0 19

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d4+1

Особые атаки нет

Особая защита смотри ниже

Сопротивляемость магии нет

Размер маленький (S, 2—4 фута)

Боевой дух особый

XP 120

Волки-зомби созданы не волшебником или священником, а порождены самим доменом Форлорн. Так как волки-зомби выглядят в точности так, как в момент смерти, эти твари часто покрыты зияющими ранами, а иногда у них даже нет одной из конечностей. Они покрыты грязной, спутанной шерстью, и испускают гнилостный запах, чувствующийся на расстоянии до 100 футов.

Волк-зомби не может выть, подобно своим живым сородичам, но иногда он задирает голову и испускает задыхающийся вопль, исходящий из разлагающихся голосовых связок (требует проверки Ужаса, когда персонаж слышит его впервые). Эти существа передвигаются на негнущихся лапах с половиной от скорости живого волка.

Битва: Как и у всех зомби, медленная скорость волка-зомби означает, что он атакует последним в каждом раунде битвы (он автоматически проваливает инициативу). Хотя священники могут изгнать и уничтожить волков-зомби, во всех других случаях эти твари бессмысленно сражаются



до тех пор, пока их предполагаемая жертва не будет мертва или пока они сами не будут уничтожены. Они прекратят нападать, только если их отзовёт повелитель домена.

Благодаря прочности их мёртвой, жёсткой кожи, класс брони (AC) волков-зомби слегка лучше, чем у обычных волков. Нападая, они кусаются в точности как живые волки, и при успешной атаке причиняют 1d4+1 пунктов повреждений.

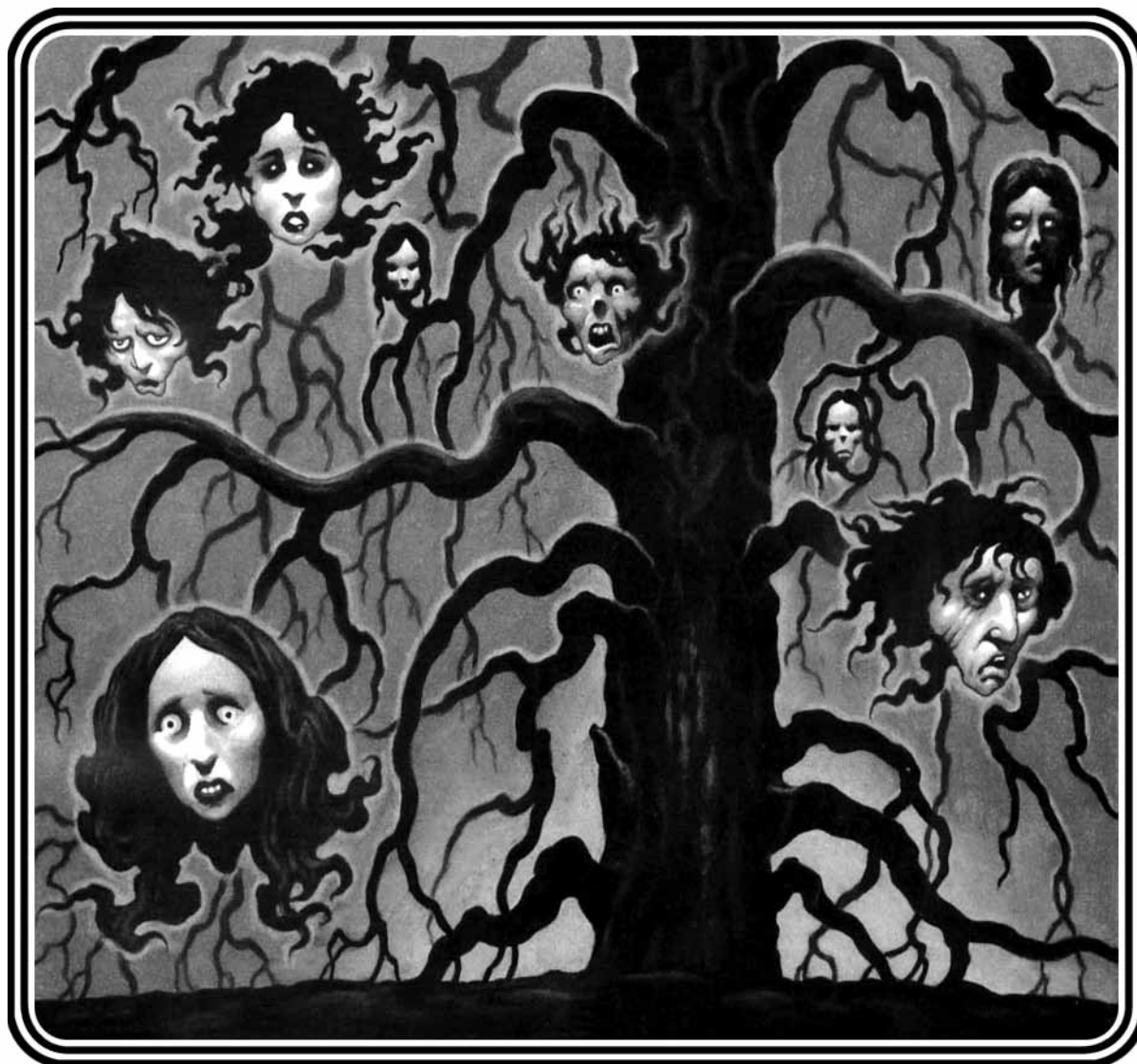
Подобно другой нежити, волки-зомби неуязвимы для заклинаний очарования (charm), удержания (hold) и сна (sleep), а так же для смертельной магии (death magic), ядов и заклинаний, основанных на холоде. При попадании на них святой воды они получают 2d4 пунктов повреждений. Они изгоняются как зомби, за исключением тех случаев, когда действуют под прямым контролем или по приказу владыки Форлорна. В последнем

случае священник, пытающийся изгнать волков-зомби, получает штраф -2.

Место обитания/сообщество: Волки-зомби, как правило, находятся в пределах нескольких миль от того места, где они были убиты (и вновь восстали как нежить). Как и живые волки, они склонны объединяться в стаи, но стаи их гораздо меньше обычных и включают не больше восьми зверей. В особых случаях (например, когда их созывает повелитель домена) стая может содержать практически всех волков-зомби страны. Стая такого размера может собираться до 1d6 часов, и каждый, кто видит количество собирающихся тварей, должен сделать проверку и Страха, и Ужаса, даже если стая ещё не начала действовать и не выбрала наблюдателя своей жертвой.

Экология: Волки-зомби восстают из мёртвых, когда тело любого обычного волка, убитого в домене Форлорн, не обезглавливают после смерти. Если не выполнить эту ужасную задачу, то через 2d8 дней после смерти тело волка превратится в зомби.

Обычно считается, что эти создания получают свою странную форму существования от связи с самой землёй, которая направляет в них энергию из Негативного Материального Плана. Некоторые мудрецы утверждают, что если попросту предотвратить любой контакт тела волка с почвой на полные восемь дней, то оно не восстанет из мёртвых. Однако эта теория остаётся недоказанной из-за отсутствия каких-либо практических применений.



Унылые Встречи

Книга приключений

Содержание

Предисловие	87	III: Пещеры мертвецов.....	94	Вход в Убежище	104
Что необходимо для игры	87	Предыстория	94	Заключение	108
Описание столкновений	87	Завязка.....	94	VI: Музыка туманов	109
I: Тропа слёз	88	Пещеры.....	94	Предыстория	109
Предыстория	88	Плен и побег.....	97	Завязка.....	110
Завязка.....	88	Заклучение	98	В пасти.....	111
Гоблуны атакуют	88	IV: Воющая месть.....	100	Страж.....	112
Заклучение	90	Предыстория	100	Заклучение	113
II: Тихие воды.....	91	Завязка.....	100	VII: Скорбный урожай	114
Предыстория	91	Хищник или жертва?.....	101	Предыстория	114
Завязка.....	91	Заклучение	102	Завязка.....	114
Агги атакует.....	92	V: Разбитые тайны.....	103	Заклучение	115
Заклучение	93	Предыстория	103	Карта Форлорна	116
		Завязка.....	103		



*It was black,
In heaven no single star,
on earth no track;
A brooding hush without a stir
or note,
The air so thick it clotted in my
throat;
And thus for hours; then some
enormous things
Swooped past with savage cries
and clanking wings.*

James Thomson

Форлорн — угрюмое и опасное место, земля тайн и слухов. Путешественники не должны ожидать ни безопасного места для отдыха, ни передышек от ужасных чудовищ, свирепствующих в этом краю. Небо здесь постоянно затянуто облаками, а земля размокла от дождей. По ночам всполохи зарниц освещают небеса призрачным светом. Даже если страшные герои, пришедшие исследовать Форлорн, знают, что владыка этих земель навечно заточён в стенах своего странного замка, это не должно их обнадеживать. Сама земля ужасно обезображена, а слуги Тристана АпБланка свободно скитаются в её пределах.

Столкновения в этой книге разработаны так, чтобы познакомить игроков с Форлорном, а также открыть им некоторые тайны тёмного владыки Тристана АпБланка и его страны. Сценарии подходят для группы от четырёх до шести персонажей 4—6 уровня. Перед тем, как начинать любое из этих приключений, Мастеру необходимо ознакомиться с книгой *Скорбящая земля* — справочником по Форлорну.

Предполагается, что *Унылые встречи* будут использованы перед приключениями в замке,

собранными в *Кануне горя*, но персонажи не обязательно должны преодолеть все приключения из этой книги, прежде чем приступить к следующей. Мастер вполне может оставить несколько коротких приключений из этой книги на потом, чтобы разнообразить бегство персонажей из Форлорна (конечно, если они до него доживут!), но большинство описанных здесь эпизодов содержат важные подсказки и позволят героям получить сокровища, которые помогут им добиться успеха в главном приключении.

Что необходимо для игры

Предполагается, что помимо *Руководства мастера (DMG)* и *Руководства игрока (PHB)*, Мастер имеет доступ к книге *Равенлофт: Царство ужаса (TSR 1053)* и к *Сборнику монстров Равенлофта I (TSR 2122)*. Сборник *Запретные знания (TSR 1079)* также считается частью основной системы правил; он окажется весьма полезным Мастеру, который захочет отыграть то, как виста-ни предсказывают будущее, но эта книга не обязательно для проведения приключений из *Замков Форлорна*. Мастеру, желающему ввести в свои приключения интересных и ужасающих призраков, очень рекомендуется прочитать *Трактат Ван Рихтена о призраках (TSR 9355)*, но эта книга тоже необязательна.

Если игра включает в себя все приключения из этой книги, то герои могут столкнуться со следующими чудовищами: Агги*, видение (geist)**, волк-зомби*, ворг***, гоблун**, горловая пиявка***, гремишка****, гриб-филомид***, костяной голем**, мёртвоголовое дерево*, одем****, сломанный**, трент-нежить**, туманный ужас** и электрический угорь**.

* *Скорбящая земля* (первая часть этого сборника)

** *Сборник монстров Равенлофта I (TSR 2122)*

*** *Сборник монстров, часть I и II*

**** *Равенлофт: Царство Ужаса (TSR 1053)*

Описание столкновений

Каждый сценарий начинается с краткого описания для Мастера. Тут же указаны ключевые моменты столкновения, чтобы мастер знал о них заранее и мог к ним подготовиться. После краткого описания следует предыстория и завязка столкновения.

Раздел «Усложнения», следующий за каждым сценарием, содержит варианты, позволяющие сделать приключение более сложным для больших, высокоуровневых или особенно сильных отрядов. Мастер может использовать каждую из предложенных идей по отдельности или все варианты вместе, либо изменить их в соответствии со слабыми или сильными сторонами конкретного отряда героев. Наконец, каждое столкновение содержит заключение, которое связывает все сюжетные нити в единый клубок и предлагает Мастеру варианты продолжения, если это необходимо.



yes of Fire
Glared at me throbbing
with a starved desire;
The hoarse and heavy
and carnivorous breath
Was not upon me
from deep jaws of death;
Sharp claws, swift talons, flesh-
less fingers cold
Plucked at me from the bushes,
tired to hold.

James Thomson

Это приключение идеально подходит для первого столкновения—в нём герои впервые встречают гоблунов Форлорна. Отряд призывают спасти или защитить вистани, странствующих в одинокой повозке, на которую напали гоблуны (полное описание вистани, бродячих цыган Равенлофта, можно найти в книге *Равенлофт: Царство ужаса*). По ходу приключения герои узнают, что рыжеволосые люди подвергаются в Форлорне особому преследованию, а возможно даже увидят, как рыжеволосые применяют свои врождённые магические способности.

Мастеру следует ознакомиться с описанием врождённых способностей Петара (дополнительные сведения приведены в разделе «Магические способности рыжеволосых» на стр. 39 *Скорбящей земли*) и его *кинком-из-рога +1 (hornblade +1)*.

Предыстория

Петар—сын женщины-вистани и *джорджио* (не цыгана). Его родители умерли, когда Петар был ещё младенцем. С тех пор он живёт с мадам Урсулой, своей бабушкой по материнской

линии. Она—единственная мать, которую Петар когда-либо знал. Он зовёт её Ома.

Из-за необычной внешности мальчика (волосы большинства цыган цвета воронова крыла, а у Петара—ярко-рыжие) эта пара всегда жила на окраине сообщества вистани, одиноко путешествуя в своём вардо. Весьма точный дар ясновидения, которым обладает мадам Урсула, позволяет им заработать на хлеб. Мадам Урсула часто беспокоится, что же случится с Петаром, когда она умрёт и покинет этот мир. Ни один из них не догадывается, что отец Петара был из друидов, хотя Урсула напоминает, что другая бабушка Петара была родом из Форлорна.

Петар носит при себе кинжал, вырезанный из цельного оленьего рога. Когда-то этот кинжал принадлежал его отцу. Петар не знает, что этот кинжал—*кинком-из-рога +1*, созданный друидами Форлорна. *Кинком-из-рога* кажется зачарованным предметом слабой силы и может остаться незамеченным или недооценённым игроками. Однако это оружие было вырезано из рога оленя, посвящённого богу Дагде, и оно могло бы оказаться могущественным орудием в бою против Тристана (см. *Скорбящая земля*, стр. 19).

После того, как Петар вошёл в Форлорн, он начал чувствовать себя как-то странно. На самом же деле он вот-вот обнаружит свои ранее скрытые врождённые способности.

Завязка

Если герои—новички в Равенлофте, то они выходят из Туманов в самое сердце гиблого леса (точка А на карте Форлона, стр. 116). Прямо перед ними, вдоль ползаросшей тропы, медленно движется ярко раскрашенная закрытая повозка, запряжённая двумя мулами. Пожилая женщина, в чёрных волосах которой пробивается седина, занимает место кучера, а паренёк лет

пятнадцати идёт следом за повозкой. У паренька ярко-рыжие волосы, он держит в руке необычно выглядящее оружие и испуганно озирается по сторонам.

Если герои попадают в Форлорн из другого домена ядра, вистани могут быть их проводниками (иначе столкновение начинается, как описано выше). Прибыв в Форлорн сквозь Туманы, вистани останавливаются и перешёптываются друг с другом, пытаясь понять, куда их занесло. На вопросы персонажей они отвечают, что Туманы сыграли с ними злую шутку.

Гоблуны атакуют

Герои прибывают в Форлорн в сумерках, когда мадам Урсула собирается разбить лагерь и приготовиться к ночлегу. Персонажи чувствуют, что за ними следят чьи-то невидимые глаза, а сделав успешную проверку Интеллекта, они слышат подозрительный шелест в подлеске. Осмотр кустов ни к чему не приводит.

Зловещая тишина опускается на лес. Все затихает, как будто заражённая земля затаила дыхание. Затем в ночи раздаётся протяжный вой одинокого волка.

Будто отвечая ему, заросли вокруг вас начинают шевелиться и раздвигаться, освобождая проход безобразным, уродливым тварям—жалким подобиям людей. Они одеты в нелепые, рваные лохмотья—всё, что осталось от клетчатых килтов. Этих странных чудищ больше дюжины. В тусклом свете едва видны их раздувшиеся головы, заострённые уши и зияющие пасти, полные клыков. Их глаза мерцают кроваво-красным огнём, будто угольки.

Гоблуны выполняют приказ Тристана захватывать всех рыжеволосых людей, оказавшихся

I: ТРОПА СНЁЗ

в домене, поэтому примерно половина из них сосредоточит атаку на Петаре, который будет яростно отбиваться. Остальные разделятся между мадам Урсулой и героями, особенно если среди них тоже есть рыжеволосые. Атакуя рыжеволосых, гоблуны будут пытаться скорее схватить их, нежели ранить или убить (см. *Руководство Мастера*). Если гоблунам удастся оглушить Петара или сбить его с ног, то в течение одного раунда твари свяжут паренька, а затем двое из них попытаются его утащить, пока остальные будут их прикрывать. Если двум гоблунам, уносящим Петара, удастся уйти, то остальные разбегутся.

Во время боя проявятся врождённые способности Петара, и он будет использовать их для самозащиты. Урсула постарается избегать гоблунов, используя своё *кольцо мерцания* (*ring of blinking*), но станет сражаться кинжалом, чтобы защитить внука.

Мадам Урсула (Вор 1): THAC020; повреждения 1d4 (кинжал); класс брони (AC) 9 (бонус Лов); хиты 6; передвижение 9 (возраст); боевой дух 11 (7, если потеряет Петара); мировоззрение Н; Сил 7, Лов 15, Вын 7, Инт 13, Мдр 10, Оба 11.

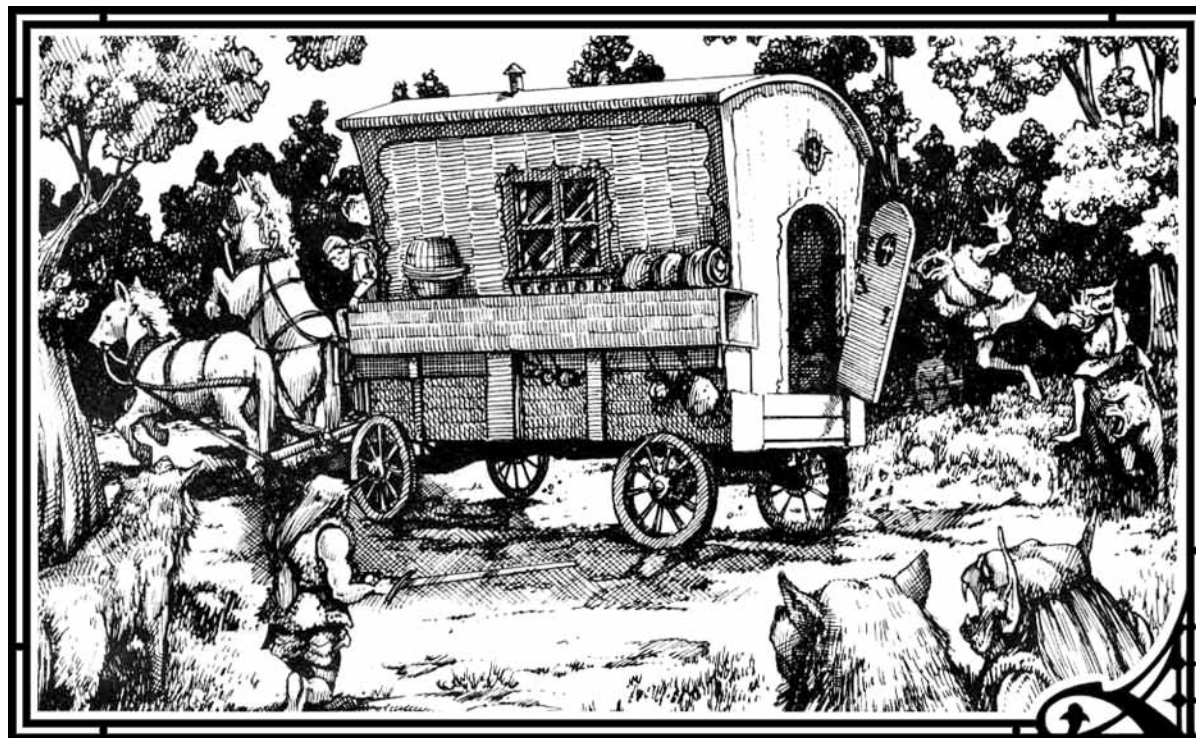
Характер: сдержанная; оберегает Петара.

Петар (Воин 1): THAC020 (19 с *кинжол-из-рога*); повреждения 1d4+1; класс брони (AC) 8 (бонус Лов); хиты 8; передвижение 12; боевой дух 10; мировоззрение Н; Сил 10, Лов 16, Вын 9, Инт 12, Мдр 8, Оба 14.

Характер: стеснительный, боязливый.

Врождённые магические способности: *невидимость для животных* (*invisibility to animals*), *огонь фей* (*faerie fire*), *опутывание* (*entangle*); *сотворение пламени* (*produce flame*).

Гоблуны (16): THAC013; #атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус);



класс брони (AC) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: –2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (–4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укус в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; XP 975 за каждого.

Когда гоблуны «пируют» (кусают противника в лицо, см. *Скорбящая земля*, стр. 31), можно попросить персонажей сделать проверку Ужаса.

Усложнения

- 2d4 вооружённых копьями гоблунов-всадников верхом на воргах. Гоблуны и ворги атакуют одновременно: ворг кусает противника в тот же момент, когда гоблун-всадник бьёт копьём. Даже если гоблун выбит из седла или убит, ворг (обладающая разумом тварь) продолжает сражаться.

Ворги (2d4): THAC017; повреждения 2d4 (укус); класс брони (AC) 7; HD 3+3; хиты 18 у каждого; передвижение 18; особой атаки нет; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 11; XP 120 за каждого.

- Один из гоблунов выпил *зелье ускорения* (*potion of haste*) и вооружен *копьем +1* (*spear +1*).
- Гоблуны вооружены *ловчей сетью* (*net of entrapment*).

Заключение

Если Петар будет схвачен, то гоблуны отнесут его прямо к Тристану, который бросит мальчика в темницу. Мадам Урсула будет молить героев спасти своего внука. Можно использовать это как повод, чтобы послать персонажей в замок Тристенойра (если они ещё не направились туда).

Если герои отобьются от гоблунов, то мадам Урсула объявит их «друзьями вистани». Чтобы пометить их как «друзей вистани», она предложит каждому персонажу вставить в левое ухо два

золотых кольца (каждое стоит 25 золотых). Это не означает, что отмеченные таким образом джорджио всегда будут желанными гостями в таборе вистани, но кочующие цыгане никогда не обманут и не ограбят их.

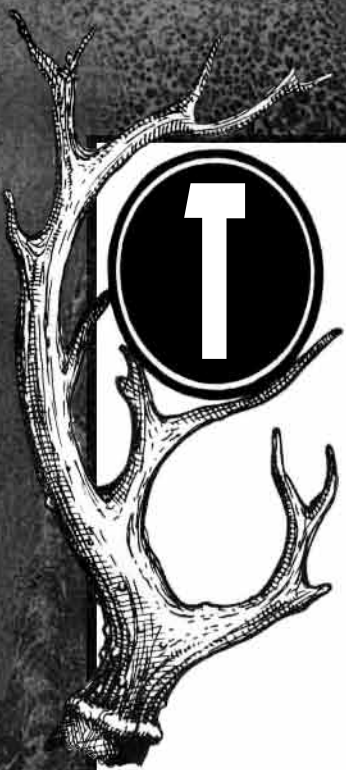
В любом случае, Урсула предлагает «бросить кости» для персонажей (предсказать судьбу с помощью дикеша, см. сборник *Запретные знания*). Она не должна делать более трёх пророчеств. Вот некоторые из возможных предсказаний (киньте 1d6 или выберите).

1. Остерегайтесь чудовища, любимого святым.
2. Храбрый да пропляшет через строй и добудет свободу для всех.
3. Лучше слиться с охотой, чем стать её добычей.

4. В убежище покой не частый гость.
5. Твари сами не знают, как много они видят.
6. Ваша судьба лежит в трёх замках.

Теперь Урсула понимает, что они находятся в Форлорне.

После гадания цыганка настаит на том, чтобы они с Петаром немедленно покинули этот край, так как чудовища ненавидят рыжеволосых людей (но почему—она не знает). Если вистани обещали, что будут проводниками персонажей, то Урсула скажет, что Судьба сама привела их сюда, и её способность ходить сквозь Туманы не может отворотить Судьбу. Она предлагает нарисовать карту этой страны для героев. Покажите игрокам соответствующую карту Форлорна.



ёмный берег и серый залив,
Низко повисла луны половина.
Прыгают волны, пугливы,
легки,
Яркие пляшут их завитки...

Роберт Браунинг.
Ночная встреча*

В этом приключении персонажи встречаются сумасшедшего жреца по имени Свендар. Он просит героев достать его святой символ со дна Озера Алых Слёз. В озере персонажи сталкиваются с тварью, которую Свендар называет Агги—змееподобным монстром, напоминающим чудище озера Лох-Несс. Это столкновение лучше использовать одним из первых, чтобы дать персонажам возможность узнать о друидах Форлорна, а также намекнуть им на то, что может ожидать их в замке.

Предыстория

Свендар—жрец скандинавского бога песен и поэзии Браги. Два года назад Свендар и четверо его друзей заблудились в Туманах и попали в Форлорн. Исследуя замок Тристе-нойра, они встретили достойного противника в лице Тристана, и все, кроме Свендара, погибли страшной смертью.

Свендару удалось покинуть замок, но испытанные ужасы свели его с ума. Свендар видел Тристана в обоих его обликах, и способности Свендара оказались практически бесполезными против хозяина замка. Жрец решил, что Браги

покинул его, и выбросил свой святой символ—золотую арфу со струнами со стальной оплёткой—в Озеро Алых Слёз.

Однако вскоре жрец пожалел о своём порыве, так как без святого символа он потерял возможность творить заклинания. Сейчас Свендар пытается подружиться с Агги в надежде, что сможет убедить её достать святой символ со дна озера. Для этого он каждый день вылавливает полную сеть электрических угрей, разделявает тушки и скормливает угрей чудовищу, бросая их в озеро. Жрец не понимает, что Агги не обращает внимания на его попытки, поскольку она предпочитает живую добычу. Сам Свендар питается травой и гусеницами.

Свендар живёт в небольшой пещере в обрыве за озером (точка Б на карте Мастера, стр. 116). В его жилище можно найти немного старой посуды, рваную постель и сильно погнутый шлем, который когда-то принадлежал одному из компаньонов жреца—воину Эльзе. Дырки на лицевой стороне шлема и на затылке отмечают те места, где собственный меч воительницы пронзил шлем: властелин замка использовал способность подчинять себе чужую волю и заставил Эльзу покончить с собой. Свендар опишет её внезапное загадочное самоубийство в красочных деталях, со слезами на глазах и бесноватым выражением лица. Этот шлем дарует владельцу *рентгенозрение* (*helm of X-ray vision*)—он обладает такими же свойствами, как и *кольцо рентгенозрения* (*ring of X-ray vision*). Волшебство действует, когда обладатель смотрит через забрало. Если забрало поднято, то шлем не влияет на зрение владельца.

Завязка

Герои приближаются к Озеру Алых Слёз. Днём поверхность воды тёмная, однако во время рассвета или заката, когда свет отражается от обрыва из красного гранита, она окрашивается

в огненно-красные тона. Высота утёсов достигает здесь 1000 футов.

Неподалёку от вас из лесных зарослей появляется одинокая фигура с длинными седыми волосами. Человек, одетый в лохмотья, на которые натянута потускневшая от времени кольчуга, подходит к берегу озера. Он вытягивает из озера невод, в котором запутался огромный извивающийся угорь. Человек громко вскрикивает, когда между угрём и его мокрыми руками пролетают искры, но не отпускает сеть.

Вытащив угря, он берёт в руки дубину и методично забивает рыбу до смерти, а затем аккуратно нарезает её на куски, будто для ужина. Но вместо того, чтобы бросить рыбу в котёл, он швыряет куски обратно в озеро, выкрикивая: «Иди сюда, возьми его, Агги!»

Свендар знает немного о Форлорне, но он совершенно безумен, так что его речь почти бессвязна. Если персонажи просят его пояснить то, что он сказал, Свендар отвечает словами, которые никак не связаны с вопросом. Если напрямую задать ему один из приведённых ниже вопросов, он ответит, как указано. Мастеру рекомендуется расширить эти ответы бессмысленными замечаниями. Дразните игроков различными нелепостями, которые могут их насторожить.

О себе: «Браги любил меня. Я хорошо ему служил, но его здесь нет. Если бы я только мог вернуть мою музыку и уйти домой, всё бы опять стало хорошо» («домом» он называет Винландию).

Озеро Алых Слёз: «Вы знаете, там полно сокровищ! Только руку протяни—и они тут как тут. Но если вы их проглотите, то умрёте».

Агги: «О, более доброго существа и представить себе нельзя! Я однажды был в ней внутри.

* Перевод А. Лукьянова.

Она меня целиком проглотила. Она поможет мне вернуть мою музыку».

Зáмок: «Прóклятые духи воздуха! Мерзкий неживой туман! Он закрыл двери для богов, даже Браги не может войти! Знаете, они стен не замечают—проходят прямо насквозь».

Владыка: «Я видел его перед тем, как он умер. И знаете, до смерти он выглядел гораздо лучше, чем потом, я вам скажу. И жена его тоже. То есть, мёртвая. Совсем как Эльза. Ну почему она не воскреснет?! Она бы знала, что делать».

Гоблуны: «Грязные твари, в замке их полно. Но только иногда. Они сожгли мои водоросли. Что мне теперь есть? Больше всего они любят маленькие деревца, которые быстро растут. Они их жгут».

Друиды: «Эти рыжие запутались. Они молятся деревьям. Они всё ещё думают, что боги живы. И они всегда охотятся».

Глотка Арауна: «Потом я пойду на эту гору. Другого пути нет. Верьте только жёлтому туману».

Его «музыка»: (стыдась) «Я выкинул её в озеро. Я думал, Браги меня бросил, но я ошибался! Без моей музыки я не смею перед ним показаться. Пожалуйста, помогите мне найти её! *Пожалуйста!* ПОЖАЛУЙСТА!»

Плач мертвеца

Свендар может безошибочно исполнить любую песню, которую он когда-либо слышал. И хотя обычно он несёт бессмыслицу, Свендар всё ещё способен безупречно повторить песню «Плач мертвеца», которую он услышал от друидов. Песня основана на истории обречённой любви Райвелина и Флоры, родителей Тристана. Свендар предложит персонажам послушать песенку, которой он «научился у деревянных жрецов, что живут в зелёных лесах». Если герои уйдут до того, как он споёт песню, они могут услышать её позже от друида.

Плач мертвеца

From oldentyme this mournful rhyme
Doth echo in my ears;
I tell it true, this tale of two
Who should have loved for years.

For she was fair as light and air,
And he was strong and dark.
She to the throne was next in line;
He, too, had made his mark.

He went away one fateful day
To fight on foreign land;
And there he fell, 'mid battle's knell
No more to claim his lady's hand.

And then one night by lantern light
They saw him in the town;
His face, they say, was gray as clay,
And in his hands lay a bloody gown.

Men from town did track him down,
And staked the villian's heart;

And when they brought him into town,
His woman wept upon his cart.

And then her skin grew pale and thin,
Her eyes shone wild and bright.
Her blood-thirst grew; the hunters knew,
She must be killed that very night.

The deed was done on sacred soil,
Much to the town's great shame.
Its keepers fled, the groove, soon dead,
Was then consumed by vegneful flame.

The townsfolk cry, and from the sky,
Come tears of bloody red;
They stain the very rocks themselves,
These tears of the undead.

So listen well, to this tale I tell,
Let love not blind your sight.
When undead call, avoid the fall;
Stay pure, my friends, stay bright!

Агги атакует

Если герои согласятся вытащить арфу Свендара, то на них нападёт Агги. Если удача будет на их стороне (с вероятностью 30% за каждый час), то они мельком заметят Агги, вынырнувшую посреди озера, и будут примерно представлять себе, с чем им предстоит столкнуться. В противном случае Агги атакует без предупреждения, если персонажи дольше трёх раундов остаются в пределах десяти футов от берега.

Агги не нападает на Свендара, поскольку в последние месяцы он неосознанно заманивал

к берегу озера свежее «мясо» (например, героев или гоблунов-охотников). Во время боя Свендар кричит и взывает к своему «другу», чтобы она оставила персонажей в покое.

Агги: THAC07; повреждения 3d8 (укус); класс доспехов (AC) –3; HD 13; хиты 81; передвижение 24 (плавание); особые атаки: дыхание (1 раз в два раунда, действует как заклинание *облако смерти* (cloudkill), длительность 4 раунда), *страх* (fear) как заклинание,

вызванное волшебником 13-го уровня; особая защита: для нанесения повреждений необходимо зачарованное оружие +1 или лучше; сопротивляемость магии 20%; размер гигантский (G); интеллект высокий; мировоззрение ХЗ; боевой дух 16; ХР 11000*.

Свендар (Жрец 7): ТНАС0 16; повреждения 1d6 (дубинка); класс брони (АС) 5 (кольчуга); хиты 41; передвижение 12; особой атаки нет; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер М; мировоззрение НД; боевой дух 10; Сил 13, Лов 11, Вын 12, Инт 11, Мдр 13, Оба 13.

Характер: безумный, непостоянный.

Заклинания: не может колдовать без священного символа.

Усложнения

- Если герои дерутся с Агги в воде, к битве присоединяются 1d3 электрических угрей.

Электрический угорь (1d3): ТНАС0 16; повреждения 1d3 (укус); класс брони (АС) 9; HD 2; хиты 15, 13, 9; особая атака: электрический разряд (1/час, повреждения 3d8 на расстоянии до 5 футов, 2d8 до 10 футов, 1d8 до 15 футов); особая защита: неуязвимы для атак электричеством; сопротивляемости магии нет; размер большой (L); интеллект нет; мировоззрение нет; боевой дух 7; ХР 65 за каждого.

- Во время боя под водой герои могут проглотить или вдохнуть воду с горловыми пиявками (ве-

роятность 10% каждый раунд, бросьте отдельно для каждого персонажа). Проглоченная пиявка автоматически делает успешную атаку. Персонажи с *медальоном адаптации* (*medallion of adaptation*) не будут задыхаться, но все равно будут терять кровь. Свендар знает, как убивать горловых пиявок (см. *Сборник Монстров*).

Горловая пиявка: ТНАС0 особый (см. выше); повреждения 1d3; класс брони (АС) 10; HD меньше ½; хиты 1; особая атака: удущье (с вероятностью 50% жертва получает дополнительно 1d4 повреждений; три последовательных раунда удущья влекут смерть); особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер миниатюрный (Т); интеллекта нет; боевой дух 6; ХР 35.

- Если бой с Агги проходит на берегу, на героев дополнительно нападают 2d4 волка-зомби.

Волки-зомби (2d4): ТНАС0 19; повреждения 1d4+1; класс брони (АС) 6; HD 2+2; хиты 10 у каждого; особой атаки нет; особая защита: неуязвимы для заклинаний сна (*sleep*), удержания (*hold*) и очарования (*charm*), а также для смертельной магии (*death magic*), ядов и заклинаний, основанных на холоде; сопротивляемости к магии нет; размер маленький (S); интеллекта нет; мировоззрение Н; боевого духа нет; ХР 120 за каждого. Обратите внимание, что успешные атаки святой водой причиняют волкам-зомби 2d4 пунктов повреждений**.

Заключение

Всё, чего хочет Свендар—это вернуться в Винландию. Он верит, что может выйти в свой мир через Глотку Арауна. Жрец отождествляет жёлтые пары, вздымающиеся над этой горной расщелиной, с туманами, которые перенесли его в Равенлофт. Когда (и если) он получит назад свою арфу, Свендар направится напрямик к Глотке, что бы ни делали персонажи. Если герои последуют за ним, переходите к «Музыке туманов» на стр. 109.

Арфа лежит на дне озера глубиной в 800 футов под слоем ила. Струны уже давно рассыпались от ржавчины, но остальная часть арфы сохранилась. Если только персонажи не используют какие-нибудь магические средства поиска, шанс на то, что им удастся найти арфу, составляет всего лишь 5% в день (вероятность не складывается с течением времени).

Если натянуть на арфу новые струны, то Свендар вновь сможет использовать заклинания (Мастер должен выдать ему набор заклинаний, соответствующих его уровню и божеству). Однако, когда Свендар произносит заклинание, то с вероятностью 75% он ошибётся и произнесёт противоположную версию (например, *лечение лёгких ран* станет *причинением лёгких ран*), или у него вообще ничего не выйдет.

* Ряд приведённых здесь статистик Агги не совпадает с указанными на стр. 80 *Скорбящей земли*. Рекомендуется пользоваться статистиками из *Скорбящей земли*.— прим. перев.

** Ряд приведённых здесь статистик волков-зомби не совпадает с указанными на стр. 83 *Скорбящей земли*. Рекомендуется пользоваться статистиками из *Скорбящей земли*.— прим. перев.

III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ



A

*nd by and by a dumb
dead corpse we saw,
Heavy and cold, the shape
of Death aright,
That daunts all earthly creatures
to his law;
Against whose force it is
in vain to fight.*

Thomas Sackville

В одного из персонажей пытается вселиться злой дух (одем). Герои исследуют Пещеры Мертвецов, где гоблуны Форлорна хоронят своих покойников. После этого персонажи ненадолго попадают к гоблунам в плен. Им помогает бежать Херрд из клана АпКи—вождь гоблунов, который надеется сразиться с Тристаном и вырвать у него власть над своими сородичами.

Это приключение можно использовать, когда персонажи приближаются к Глотке Арауна. Они могут направиться туда вслед за Свендаром, так как тот верит, что в Глотке есть портал, ведущий из Равенлофта. Свендар будет увлечённо вести их, бормоча о той невероятной гостеприимности, которую он окажет героям, когда они все вернутся домой.

Предыстория

Пещеры Мертвецов (точка В на карте Мастера на стр. 116)—природные известняковые пещеры, которые злые жрецы Арауна, кельтского бога мёртвых, использовали задолго до того, как Форфар перенёсся в Равенлофт. В этом тайном месте поклонения жрецы освятили небольшой бассейн соленой воды и объявили его вратами в подземное царство своего бога.

Сейчас гоблуны хоронят в этих пещерах своих мертвецов. Никакого портала в Первичный Материальный Мир здесь нет—Свендар выдумал это, основываясь на ложной надежде.

Завязка

Прочтите следующий отрывок игрокам, когда они исследуют окрестности Глотки Арауна.

Впереди вы замечаете два человекоподобных трупа, лежащих на влажной земле рядом со сломанным оружием. Твари вцепились когтями друг другу в горло, как будто они выясняли отношения.

Рядом с ними стоит ещё одна такая же тварь; она прыгает как бешеная, увлечённо кудахча и пританцовывая. Подняв с земли камень, она бьёт им себя по лбу, пока по её шелудивому черепу не начинает струиться кровь.

Вдруг тварь замечает вас. Она роняет камень и рычанием делает вам знак подойти поближе.

В гоблуна вселилсяodem, который теперь пытается спровоцировать героев напасть на свою жертву. Одем уже заставил гоблуна расправиться со своими приятелями, а теперь, когда появились персонажи, он жаждет ещё больше насилия.

Как только гоблун будет убит,odem выскользнет из его тела и попытается вселиться в одного из героев. Будьте готовы вставить в следующий отрывок имя одного из персонажей.

Тварь подышает, и её голова бессильно падает набок. Челюсть существа отвисает, открывая широкую клыкастую пасть, из которой поднимается белёсый пар. Дымка на некоторое время зависает в воздухе, а затем движется к (имя ближайшего персонажа) и просачивается в его ноздри и уши!

Предложите персонажу, в которого вселилсяodem, сделать спасбросок против заклинаний. Если спасбросок будет успешным, то дух выскользнет из его тела и перейдёт к следующему герою. Одем пытается вселиться в персонажей до тех пор, пока кто-нибудь из них не провалит спасбросок. Если ни один из героев не провалит спасбросок, и Свендар сопровождает отряд, тоodem вселится в Свендара (без спасброска). Если злому духу не удалось вселиться ни в героев, ни в Свендара, перейдите к разделу «Пещеры», следующему далее.

Когда один из персонажей провалит спасбросок, сообщите ему, что он чувствует внутри себя чьё-то присутствие. Покаodem не станет разговаривать с героем или каким-либо другим образом проявлять себя. Пусть игрок понервничает.

Оде́м: ТНАС0, количество атак, класс брони (АС), хиты и размер соответствуют характеристикам существа, в котороеodem вселился; особая атака: одержание; особая защита: иммунен к физическим атакам; сопротивляемость магии: может быть изгнан из тела жертвы только заклинаниями *исполнение желаний* (*wish*) или *волшебный сосуд* (*magic jar*); интеллект высокий; мировоззрение ХЗ; боевой дух неприменим; ХР 1000.

Оде́м питается сильными отрицательными эмоциями. После того, какodem нанесёт в битве 50 пунктов повреждений, он насытится и покинет тело персонажа. *Не нужно объяснять это игроку!*

Пещеры

Пещеры Мертвецов находятся неподалеку от места столкновения сodemом. Если Свендар сопровождает отряд, то он сразу же замечает вход и настаивает, что тот ведёт к portalу

III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ

домой. В противном случае персонажи видят вход примерно в 25 футах от своей нынешней позиции.

В любое время в пещерах можно встретить 3d4 гоблунов—мастер должен сам решить, когда и в каком месте пещеры это произойдёт. Если персонажи шумом предупредили гоблунов о своём приближении, то твари нападут немедленно, используя одну из следующих тактик:

- Попытаются загнать незваных гостей в каменный лес (область 3) и напасть на них, когда те в нём застрянут.
- Попробуют загнать персонажей в область 3А в расчёте на то, что те упадут в расщелину.
- Постараются загнать героев к паровому гейзеру (область 7), где те обварятся во время извержения.
- Устроят им засаду, спрятавшись среди сростшихся сталагмитов (область 6).

Гоблуны (16): THAC0 13; #атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус); класс брони (AC) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: -2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (-4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укус в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; ХР 975 за каждого.

Когда персонажи впервые встретят гоблунов, и у них будет не меньше раунда на то, чтобы обдумать план действий, одем даст о себе знать (если, конечно, ему удалось вселиться в тело персонажа). Когда герои будут наблюдать за гоблунами, Мастер должен передать игроку следующую записку:

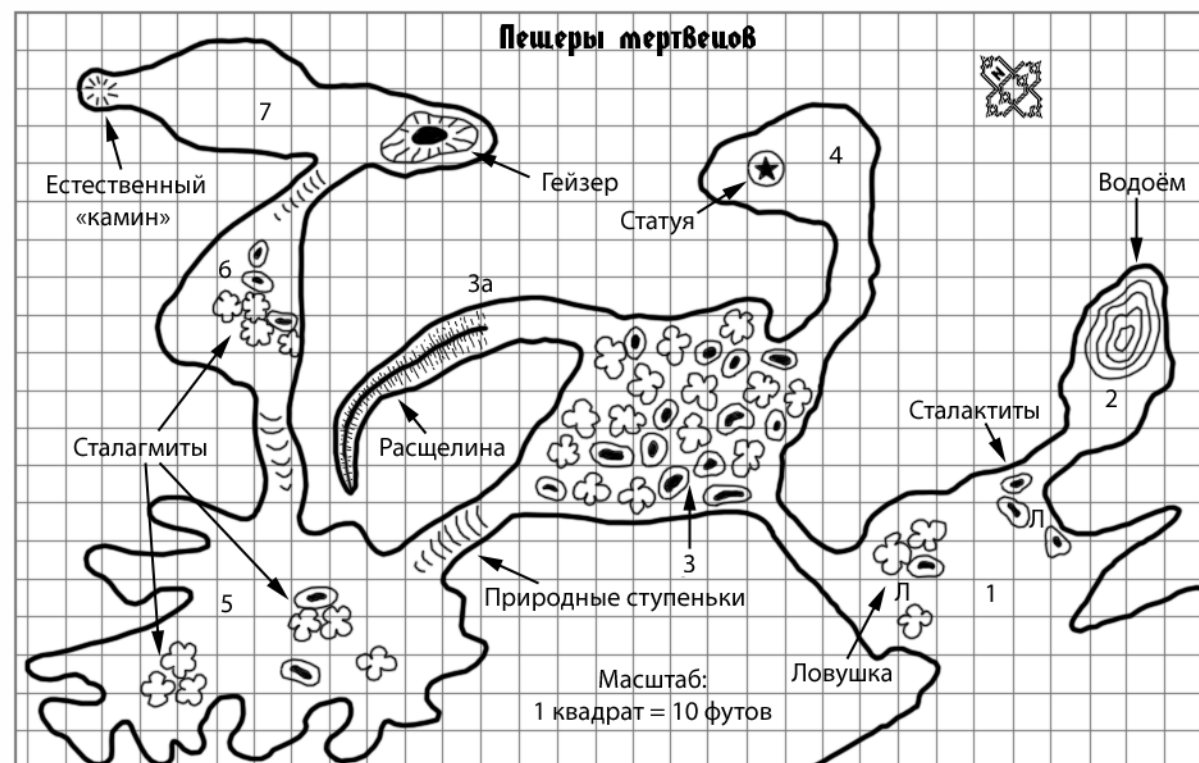
Ты слышишь голос у себя в голове, он шепчет тебе: «Я питаюсь насилием и страхом. Напади на тварей, которых ты видишь перед собой, или я позволю им сделать тебе больно—вот так...»

Мастер должен объявить, что этот персонаж внезапно выхватывает своё оружие, роняет его на землю, а затем падает на колени, держа руки у себя за спиной. Влиянию одема невозможно сопротивляться, кроме как заклинаниями *волшебный сосуд* (*magic jar*) или *исполнение желаний* (*wish*).

Гоблуны радостно завоют и ринутся в атаку. Бросьте инициативу как обычно, и сообщите персонажу, что он может действовать, как захочет. Если он воспротивится приказам одема, тот

заставит его бросить оружие в сторону и прыгнуть в гущу врагов. Спустя один раунд одем прекратит своё влияние и повторит приказ, и так далее.

Область 1—проходная: Около входа валяются куски тел нескольких гоблунов. Вход в пещеры охраняется двумя ловушками, созданными людьми—жрецами Арауна, которые когда-то очень давно поклонялись здесь своему богу. На полу между каменными колоннами, поднимающимися к потолку, расположены чувствительные к нажиму плиты. Если наступить на них, то из колонн выдвигаются скрытые клинки, подобные лезвию косы. Эти лезвия совершают оборот вокруг колонн, рассекая на куски всякого, кто находится



III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ

на расстоянии менее 4 футов от сталагмитов. Персонажи могут сделать проверку на Ловкость со штрафом -4, чтобы поднырнуть под лезвия. В каждую колонну встроены два лезвия, каждое из которых наносит по 1d10 повреждений. Для персонажей, рост которых меньше 5 футов, опасность представляет лишь одно лезвие из каждой колонны.

Гоблуны знают об этой ловушке, но иногда забывают о ней и падают её жертвой. Они считают знаком высшей почести, когда их «забирает божественный клинок». Гоблуны верят, что таким образом Араун призывает к себе избранных.

Область 2—водоём: В этой части пещеры гоблуны омывают своих мертвецов перед тем, как похоронить их. Водоём наполнен теплой соленой водой. Он очень глубокий и достигает самых корней гор. Это тот самый водоём, который форфарские жрецы считали вратами в мир, где обитает сам Араун. Жрецы околдовали подземное озерцо смертоносными заклинаниями и проклятиями, и теперь оно излучает магическую ауру. Всякий, испивший из этого водоёма, умрёт через 1d4 раунда. Если жертва сможет сделать спасбросок против яда, то она отделается 20 пунктами повреждений (яд типа J).

Область 3—каменный лес: Здесь пещера заполнена сталактитами и сталагмитами, которые срослись между собой и образовали лес из колонн. Колонны стоят так тесно, что расстояние между некоторыми из них не больше одного фута. Герои, находящиеся в этой области, должны каждый раунд делать проверку Ловкости. Если персонаж проваливает проверку, то он застревает между двумя известковыми колоннами. Застрявший герой может освободиться, сделав успешную проверку Силы, или же он может воспользоваться помощью товарища (который

тоже должен сделать успешную проверку Силы). Ответвление пещеры (3A) заканчивается расщелиной глубиной в 20 футов. В последних 50 футах этого прохода очень скользкий пол. Если персонаж не предпринимает никаких особых мер, чтобы удержаться на ногах, то через каждые пройденные 10 футов коридора он должен делать проверку Ловкости. Если любая из этих проверок закончится неудачей, то персонаж упадёт в расщелину и получит 2d6 пунктов повреждений.

Область 4—древняя статуя: Из единственного находящегося здесь сталактита была вырезана статуя, изображающая окутанную развевающимся одеянием человеческую фигуру с черепом вместо головы. В руках статуя держит косу, целиком выкованную из серебра.

Косу можно легко украсть; она стоит 800 золотых. Её можно использовать в качестве оружия, но коса такая тяжёлая, что сражаться ею могут лишь персонажи с Силой не меньше 16. В любом случае, коса действует как оружие -2.

Тот, кто украдёт косу, навлечёт на себя гнев бога Арауна и его проклятие. Пока коса не будет возвращена на место, персонажа во снах будут преследовать ужасные кошмары, в которых он видит себя, косящего этой косой своих друзей и близких. Нормальный отдых в таких условиях невозможен, и персонаж каждый день получает кумулятивный штраф -1 от недосыпания (до максимума -8) и теряет способность заучивать заклинания. Проклятие будет снято, когда косу вернут на место. В противном случае кошмары будут продолжаться, даже если коса уже больше не принадлежит этому персонажу.

Область 5—усыпальница: Здесь гоблуны хоронят своих мертвецов. В каждой нише этого помещения можно найти кучки различных костей:



череп в одном углу, бедренные кости—в другом, и так далее. Навскидку можно сказать, что здесь обрели свой последний покой около 150 гоблунов.

Гоблуны тщательно разделяют все кости каждого скелета, наивно предполагая, что это не позволит некромантам превратить их в нежить. Поднятие нежити считается грехом против Арауна.

Область 6—сросшиеся сталагмиты: В этой пещере срослись сталактиты и сталагмиты, образовав превосходное место для засады. Гоблуны, скрывающиеся за каменными столбами, могут незаметно следить за проходящими мимо персонажами, чтобы потом наброситься на них со спины. Чтобы обнаружить прячущихся здесь гоблунов, герои должны заявить, что они хотят

III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ

осмотреть каменные колонны, а затем сделать успешную проверку Интеллекта.

Область 7—паровой гейзер: В одном углу этой сырой комнаты камень раскололся, открыв широкую впадину, а в потолке, в противоположном углу, образовался естественный «дымоход» около фута шириной. Над впадиной была сооружена частая железная решётка. На ней лежит тело недавно убитого гоблуна. Воздух наполнен запахом варёного мяса. Гоблуны используют эту пещеру, чтобы отделять плоть от костей своих мёртвых товарищей.

Каждые пять раундов из впадины извергается облако пара. Свист выходящего пара разносится по коридорам пещеры. Каждый, кто находится в этой пещере во время извержения, получает 6d6 пунктов повреждений (половину, если успешно сделал спасбросок против парализации). Те, кто оказались не более чем в 10 футах от входа, могут попытаться сделать проверку Ловкости, чтобы успеть выбежать из комнаты. За один раунд пар полностью выходит через «дымоход».

Когда герои входят в эту комнату, из области 6 на них нападают 1d4+10 гоблунов, которые пытаются задержать персонажей до тех пор, пока не произойдёт извержение гейзера.

Плен и побег

Когда герои выйдут из Пещер Мертвецов, их будет ждать неприятный сюрприз. Гоблуны приготовили засаду: благодаря телепатической связи со своими слугами, Тристан уже осведомлён о вторжении персонажей в Пещеры. Он сообщил об этом другим гоблунам, и те поспешили ко входу в подземелье, чтобы подготовить ловушку.

Как только герои выйдут из пещеры, на их головы сверху кидают утяжелённую проволочную сеть. Предложите каждому персонажу бросить



кубик со штрафом —4 на то, чтобы не дать застать себя врасплох. Провалившие бросок оказываются пойманными на 1d4+3 раунда, если они не примут разумные меры спасения. Сеть невозможно прорезать, но 3 успешных броска подряд на изгиб разорвут достаточно проволоки, чтобы персонаж смог выбраться из сети.

В то же самое время на героев нападают 6d4 гоблунов. У одного из них есть *палочка парализации* (*wand of paralyzation*), которую он использует против любого персонажа, вырвавшегося из сети. Палочка сделана из резной кости, в кончик которой вставлен кусок янтаря. Командное слово—«торпидус». В палочке осталось 11 зарядов. Остальные гоблуны пытаются победить героев, нападая на свободных персонажей и нанося

удары по тем, кто попался в сети. Каждый раунд после нападения гоблунов пойманные персонажи автоматически получают несмертельные (*subdual*) удары. Нанося удары, твари бормочут: «Хватит драться», «Теперь вы в плену» и тому подобное.

Гоблуны обязаны доставить пленников прямо в замок, однако они не могут отказать себе в удовольствии перед этим немного развлечься с героями. После того, как пленники будут обезоружены, гоблуны отведут их в находящийся неподалёку лагерь (точка «Г» на карте) и заставят одного или двух из них сплясать «танец с мечами»: пройти сквозь строй вооружённых мечами гоблунов (подробнее см. стр. 31 *Скорбящей земли*). Если Свендар всё ещё вместе с героями, его прогонят сквозь строй первым, и он этого не переживёт.

III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ

В ходе празднества, которое сопровождает танец, гоблуны выпивают очень много исключительно мерзкого пива. Они даже предложат его персонажам. Те из них, кто попробуют пиво, должны сделать проверку Выносливости. Провалившие проверку персонажи внезапно почувствуют себя дурно и получают штраф –2 к броскам инициативы, атаки и повреждений. После того, как вы опишете игрокам детали празднества, приведённые на стр. 31 *Скорбящей земли*, прочтите им следующий текст:

С того самого момента, как вас захватили в плен, твари постоянно бросают на вас плотоядные взгляды, оскаливая свои пожелтевшие клыки и объясняя вам на ломаном языке, какими вкусными окажутся ваши мозги, когда настанет время пиршества.

Увлечённые своими странными, кровавыми играми, твари на какое-то время забыли про вас. До вашего оружия рукой подать—оно валяется совсем рядом, как будто специально, чтобы вас подразнить. Пути сидят на вас невероятно крепко, впившись в мышцы.

Затем вы замечаете, что кто-то пробирается сквозь растущие у вас за спиной кусты, стараясь оставаться незаметным. Потом оттуда выползает крупный гоблун. Злобно ухмыляясь и сжимая в руках кинжал, он приближается к вам. Эта грязная тварь, кажется, собирается отведать вас первой! Он наклоняется над вами, обдавая ваши лица своим зловонным дыханием.

Позвольте персонажам отреагировать, и если они не станут привлекать к себе внимание, продолжите:

Взгляд его горящих хищным красноватым светом глаз бежит по вам, будто бы чудовище

выбирает, кого из вас будет приятнее пощипать на зуб. Но затем он тихо ворчит вам на ломаном людском наречии. «Вы помогать мне, я развязать вас. Вы помогать Херрду стать вождь»,—произносит он, ударяя себя в грудь, когда упоминает имя «Херрд».

Он показывает вам тусклое истёртое кольцо на большом пальце своей правой руки. «Клан АпКи должен править. Херрд стать вождь. Да?»

Если герои соглашаются (или притворяются, что соглашаются), Херрд проворно развязывает их и ускользает, возвращаясь к остальным гоблунам. После этого персонажи должны быстро подобрать своё оружие и сбежать. Если вместо того они решат атаковать, Херрд постарается покинуть поле боя как можно скорее. Добровольно он к героям не присоединится. В лагере 60 гоблунов. Полное описание Херрда АпКи можно найти на стр. 33 *Скорбящей земли*.

Херрд АпКи: ТНАС0 15; #атак 2 (когти/когти) или 1 (оружие); повреждения 1d6+1/1d6+1 (дополнительные повреждения благодаря исключительной Силе) или 1d8+1 (*ранящий меч—sword of wounding*); класс брони (АС) 4; HD 6+4; хиты 33; передвижение 12; особые атаки: –2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (–4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укусы в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект средний; мировоззрение ХЗ; боевой дух 20; XP 1100.

Гоблуны (16): ТНАС0 13; #атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус);

класс брони (АС) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: –2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (–4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укусы в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; XP 975 за каждого.

Усложнения

- Паровой гейзер извергается каждые три раунда.
- Один из гоблунов в пещерах вооружён *оглушающим барабаном (drum of deafening)*. Барабан примерно 6 дюймов в диаметре и 2 фута в длину.
- Четверть гоблунов, устроивших засаду, вооружены *копьями +1* и сражаются верхом на воргах.

Заключение

Если герои разрушат или осквернят Пещеры Мертвецов, а затем сбегут от засады, гоблуны бросят все свои силы на поиски совершивших преступление персонажей. Узнать их сможет каждый гоблун (Тристан телепатически сообщит им приметы героев).

Херрд будет появляться время от времени, и будет либо предлагать свою помощь, либо требовать от героев поддержки. Однако он очень осторожен и не будет делать ничего такого, что другие гоблуны могут счесть предательством (его сородичи могут телепатически сообщить Тристану о действиях Херрда).

III: ПЕЩЕРЫ МЕРТВЕЦОВ

Мастер может разработать приключение, в котором Херрда преследуют его бывшие товарищи и он, опасаясь того, что его схватят и отведут к Тристану, обращается за помощью к героям. Конечно же, Херрд может только делать вид, что он на их стороне, чтобы подлизаться к своему повелителю.

Если Свендар всё ещё с героями и не был убит во время этого приключения, то после него священник покинет персонажей, чтобы искать портал, через который он смог бы вернуться домой. Если герои пожелают последовать за ним, то в конце концов он приведёт их к Глотке Арауна. См. «Музыка туманов» на стр. 109.

IV: ВОЮЩАЯ МЕСТЬ



*Like a dog, he hunts in dreams,
and thou art staring at the
wall,*

*Where the dying nightlamp
flickers, and the shadows rise
and fall.*

Tennyson

В этом приключении герои встречаются с друидами. Приключение может произойти только ночью, когда персонажи случайно забредут в священную рощу. Там магические силы попытаются заставить их присоединиться к Дикой Охоте... или же они могут стать её жертвой! Мастеру рекомендуется ещё раз перечитать главу, описывающую Дикую Охоту, на стр. 43 *Скорбящей земли*.

Предыстория

Шелох и её секта рябины практикуют ночные ритуалы по призыву Дикой Охоты. К сожалению, эта Дикая Охота не настоящая—она порождена Туманами Равенлофта. Она не рыщет в поисках зла, как верит Шелох. Вместо того, Охота преследует ближайшее не-нейтральное существо или существ (включая персонажей), которые успешно воспротивятся её волшебному зову.

Завязка

Когда наступит ночь, и герои разобьют лагерь, прочтите им следующий текст:

Ночью лес в этом краю кажется вам ещё более угрожающим, чем днём. Искривлённые

деревья раскачиваются от ветра, и вспышки молний резко очерчивают тёмные фигуры, удирающие в свои норы.

Вы разбиваете лагерь на ночь. Тишину леса нарушает лишь слабый отдалённый гул. Постепенно он становится всё громче, и спустя минуту становится похожим на молитвенное песнопение, раздающееся не так уж и далеко от вас.

Если герои захотят пойти на звук песнопения, отведите их на расстояние примерно двухсот ярдов от лагеря, а затем прочтите следующее описание:

По мере того, как вы приближаетесь к песнопению, прежде едва заметные изменения в окружающем вас лесу становятся очевидными. Деревья кажутся стройнее, а почва под ногами—более устойчивой. Ветви деревьев, задевающие ваши руки, больше не напоминают костяные лапищи: их покрывают молодые зелёные листочки.

Сквозь просветы в густом подлеске вы замечаете источник песнопений. Двенадцать фигур, лица которых скрыты капюшонами, стоят, взявшись за руки и сомкнувшись в круг. Пока вы наблюдаете за ними из-за кустов, их песнопение ускоряется и становится всё громче. Затем все двенадцать фигур одновременно поворачиваются и пускаются по кругу в пляс, по прежнему держась за руки.

Внезапно прямо из центра круга раздаётся жуткий вой. В воздухе возникают две глазницы, пылающие зелёными огнями, а следом за ними показывается тело огромной гончей. Зверь выпрыгивает из круга и остаётся стоять рядом с ним, поворачивая голову из стороны в сторону и нетерпеливо рыча.

В этот момент дайте персонажам возможность отреагировать. Они не смогут остановить начало Дикой Охоты, даже если нападут на друидов (в этом случае герои автоматически станут жертвами Охоты). Тем не менее, персонажи могут убеждать—в этом случае они не станут жертвой Охоты, но всё равно должны будут сделать спасбросок против зова рога Хозяина.

Если персонажи решат бежать, прочтите им следующий отрывок:

Вы всё ещё слышите в лесу у себя за спиной отголоски песни. Рычание огромных псов становится всё громче. Кажется, звери пытаются довести себя до бешенства.

Внезапно воздух пронзает низкий чистый звук охотничьего рога. Его зов отзывается дрожью в вашем теле и уносится прочь вместе с ветром, и ваша истомившаяся кровь вскипает в предвкушении неистового бега по лесам и полям.

Если же герои решили посмотреть, что произойдёт дальше, прочтите им это:

В центре круга вспыхивает ещё одна пара глаз, и к первой гончей присоединяется вторая. Буквально через несколько мгновений возникают ещё почти две дюжины псов, которые тут же перепрыгивают через круг. Наконец, появляется последняя фигура—тёмнокожий человек с копьём, на голову которого надет шлем с оленьими рогами. Он запрокидывает голову, и в ночи раздаётся его вой. Затем он подносит ко рту бараний рог и трубит в него—и ваша кровь откликается на его зов.

Когда Хозяин протрубит в рог, все друиды, кроме Шелоха, превратятся в огромных псов. Они считаются обычными членами Стаи. Шелох сохраняет человеческое обличье.

Хищник или жертва?

В любом случае, после того, как раздастся зов рога, незамеченные Стаей персонажи должны сделать спасбросок против заклинания. Провалившие спасбросок испытывают непреодолимое желание присоединиться к Охоте. Они превратятся в псов и будут безудержно бежать вместе со Стаей и нападать на всякого, кто был избран жертвой, пока либо жертва, либо Хозяин и вся его Стая не будут уничтожены.

Те, кто успешно сделал спасбросок, должны решить, присоединятся ли они к своим соратникам, провалившим спасбросок. Если они воспротивятся зову рога Хозяина, но не смогут убежать, то станут добычей Охоты. Даже их товарищи, присоединившиеся к Охоте, должны безжалостно нападать на них. Игроки могут продолжать вести своих персонажей во время Охоты, если они будут должным образом отыгрывать ситуацию. Игроки не могут отказаться преследовать своих товарищей.

Истинно-нейтральные персонажи автоматически проваливают спасбросок, и они никогда не становятся добычей Охоты, если только не атакуют стаю до того, как Хозяин протрубит в рог.

Если никто из персонажей не станет добычей, Дикая Охота выберет в качестве своей жертвы бродящий неподалеку отряд из 25 гоблунов.

Хозяин Охоты: ТНАС0 1; #атак 3; повреждения 1d6+9 (*копье* +3, плюс бонус Силы); класс брони (АС) 0; HD 20; хиты 200; передвижение 18; особой атаки нет; особой защиты нет; сопротивляемость магии 25%; размер большой (L); интеллект гениальный; мировоззрение Н; боевой дух 20; XP 12000.

Стая Дикой Охоты (31, включая превращённых друидов): ТНАС0 14; повреждения 2d4;

класс брони (АС) 2; HD 5; хиты 30 каждый; передвижение 21; особая атака: см. ниже; особая защита: см. ниже; сопротивляемость магии 15%; размер средний (М); интеллект нет; мировоззрение Н; боевой дух 20; XP 500 за каждого*.

Особые атаки псов включают способность вызывать *страх* (*fear*), подобно одноимённому заклинанию, в каждом смертном, преследуемом Стаей. Стая способна также наваливаться на своих врагов, при этом каждый пёс получает возможность атаки, каким бы ограниченным ни было пространство. К тому же, псы могут использовать выдыхаемое ими зелёное пламя, чтобы один раз в раунд причинить дополнительные 5 пунктов повреждения в любой из удавшихся атак.

Особая защита—эквивалент постоянно действующего заклинания *защита от зла* (*protection from evil*).

Шелох (жрец 12—друид): ТНАС0 14 (10 с *посохом-копьем* +4—*staff-spear* +4); повреждения 1d6+5 (бонус Силы); класс брони (АС) 4 (*кожаные доспехи* +2, *сдвигающий плащ*—*cloak of displacement*); хиты 52; передвижение 12; боевой дух 15; мировоззрение Н; Сил 16, Лов 12, Вын 11, Инт 12, Мдр 13, Оба 17.

Характер: строгий, властный.

Заклинания: 1-й—*благословение* (*bless*), *дубинка* (*shillelagh*), *лечение лёгких ран* (*cure light wounds*), *объединение* (*combine*), *обнаружение западни* (*detect snares and pits*), *огонь фей* (*faerie fire*), *опутывание* (*entangle*); 2-й—*горящий клинок* (*flame blade*), *дубовая кожа* (*bark skin*), *подножка* (*trip*), *сокрытие* (*obscurement*), *сотворение пламени* (*produce flame*); 3-й—*вызов*

насекомых (*summon insects*), *поиск предмета* (*locate object*), *рост растений* (*plant growth*), *удержание животного* (*hold animal*), *хождение сквозь пламя* (*flame walk*); 4-й—*лечение тяжёлых ран* (*cure serious wounds*), *обезвреживание яда* (*neutralize poison*), *сотворение огня* (*produce fire*); 5-й—*огненная стена* (*wall of fire*), *хождение по воздуху* (*air walk*); 6-й—*полное исцеление* (*heal*), *семена пламени* (*fire seeds*).

Магические предметы: в волосы Шелох вплетены 10 красных бусин—это *бусины силы* (*beads of force*). У неё также есть *палочка обнаружения врагов* (*wand of enemy detection*). Шелох носит *кольцо защиты от огня* (*ring of fire resistance*).

Шелох способна по команде вызывать *постоянный свет* (*continual light*). Кроме того, её рыжеволосые волосы дают ей врождённую способность накладывать заклинания *анализ равновесия* (*analyze balance*), *дружба с животными* (*animal friendship*), *бесследное передвижение* (*pass without trace*) и *подножка* (*trip*). Время наложения заклинания—один раунд, компоненты не требуются; см. «Магические способности рыжеволосых» на стр. 39 *Скорбящей земли*. Конечно, Шелох обладает всеми способностями, дарованными друидам её уровня, как указано в Руководстве Игрока, за исключением способности изучать языки лесных созданий.

Гоблуны (25): ТНАС0 13; #атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус); класс брони (АС) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: –2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (–4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укус в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку

* Ряд приведённых здесь статистик псов Стаи не совпадает с указанными на стр. 43 *Скорбящей земли*. Рекомендуется пользоваться статистиками из *Скорбящей земли*.— прим. перев.

IV: ВОЮЩАЯ МЕСТЬ

Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; ХР 975 за каждого.

Усложнения

- Охота загоняет на дерево 1d6 гоблунов. К сожалению, это дерево оказалось трентом-нежитью (см. *Сборник монстров Равенлофта I*). В обычном случае злое растение немедленно напало бы на гоблунов и сожрало бы их, однако, столкнувшись со стаей добрых созданий, неживой трент решает для начала расправиться с большей угрозой.

Трент-нежить: THAC0 5; #атак 2; повреждения 5d6/5d6; класс брони (AC) 0; HD 15; хиты 110; передвижение 12; особые атаки: см. ниже; особая защита: см. ниже; сопротивляемости магии нет; размер огромный (Н); интеллект высокий; мировоззрение ХЗ; боевой дух 15; ХР 15000.

Заклинания как у друида 4-го уровня:

вихрь (dust devil), нанесение лёгких ран (cause light wounds), опутывание (entangle), сокрытие (obscurement), сотворение воды (create water).

Иммунитет к заклинаниям сна (sleep), очарования (charm) и удержания (hold), а также к заклинаниям *управление нежитью (control undead)* и *управление растениями (control plants)*.

Если при атаке трент выбрасывает натуральные 19 или 20, то он сбивает противника с ног, причём

жертва будет оглушена на один раунд за каждые 5 пунктов повреждений. Если трент не участвует в битве, то он запускает в кожу оглушённого противника 3d4 похожих на корни отростка. Каждый из этих отростков причиняет по 1 пункту повреждений каждый раунд в течение первых двух раундов, и затем по 1d3 пунктов повреждений в каждом последующем раунде, так как трент вытягивает кровь жертвы. Для того, чтобы освободить жертву, необходимо обрубить все корни (АС 5, один успешный удар отсекает корень). Атаки против питающегося трента получают бонус +2.

- На пути к неживому тренту Стая натывается на заросли фикомидов.

Грибы-фикомиды (1d4): THAC0 15; #атак 2; повреждения 1d4+2/1d4+2; класс брони (AC) 5; HD 5; хиты 36 у каждого; передвижение 3; особая атака: см. ниже; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер миниятюрный (Т); интеллект неопределён; мировоззрение Н (З); боевой дух 14; ХР 975 за каждого.

Фикомиды выбрасывают едкую жидкость на расстояние до 1d6+6 футов. Жертва, на которую попала эта жидкость, должна сделать спасбросок против яда. Если жертва проваливает спасбросок, то через 1d4+4 раунда на повреждённой части тела появляются грибообразные выросты, причиняющие 1d4+4 пункта повреждений. Затем выросты распространяются по всему телу жертвы, убивая её через 1d4+4 раунда. Заражение может быть остановлено заклинанием *исцеление болезни (cure disease)*.

Заключение

Если герои присоединяются к охоте и после её окончания беседуют с друидами, то Шелох обходит с ними очень вежливо и дарит персонажам олений рог, освящённый во имя бога Беленуса. Обратите внимание: друиды ничего не знают о его силе против Тристана—см. стр. 19 *Скорбящей земли*. Друиды также поделятся своими знаниями об этом крае (см. раздел «Что известно друидам о Форлорне» на стр. 45 *Скорбящей земли*) и даже нарисуют для персонажей карту Форлорна, где отмечены некоторые места, представляющие интерес для героев (в этот момент Мастер может показать цветную карту Форлорна). Друиды не будут обсуждать Убежище, если только персонажи уже не видели его.

Секта Шелох попытается вдохновить героев вступить в схватку со злом в стенах замка, однако друиды не присоединятся к персонажам—они уже давно научены недоверять чужакам. Персонажей-друидов пригласят вступить в секту рябины, но для этого они должны будут оставить своих товарищей. Таким персонажам покажут вход в Убежище, но если они расскажут об этом остальным, друиды расценят это как предательство.

Перед тем, как уйти, друиды обратят внимание на цвет волос героев. Если в отряде есть рыжеволосые, друиды спросят таких персонажей об их предках, но не станут объяснять причину расспросов (они ищут рыжеволосых с врождёнными способностями, чтобы те присоединились к ним).



шь же и пей;
ты завтра умрёшь...
Смотри и дрожи;
ты завтра умрёшь...
Думай и действуй;
ты завтра умрёшь...

Данте Габриэль Россетти.
Дом жизни

На героев нападают волки-зомби, и в это время персонажи случайно обнаруживают гробницу, которая ведёт в одну из пещер, называемых Убежищем. Если герои не смогут заключить союз с друидами, то Убежище падёт перед Тристаном АпБланком, и персонажи, сами того не желая, поспособствуют уничтожению форлорнских сил добра.

Герои получают возможность исследовать Убежище. Там они могут встретить одну из жертв Тристана—потерянного. Также их могут попросить найти потайную комнату, в которой хранится очень важный для друидов волшебный предмет.

Предыстория

Убежище было создано для того, чтобы предоставить друидам Форлорна укрытие от ярости Тристана АпБланка и его слуг. В Форлорне несколько таких пещер (они обозначены буквой Д на карте Форлорна, стр. 116), и Тристан жаждет отыскать подземелья и истребить их обитателей.

Полное описание Убежища см. на стр. 27 *Скорбящей земли*.

Завязка

На героев нападают волки-зомби (см. стр. 83 *Скорбящей земли*), и в это время персонажи случайно обнаруживают Убежище. Прочтите игрокам следующий текст:

Вы идёте по хребту холма через клочок умирающего леса, и вдруг замечаете впереди какое-то шевеление. Похоже, что стая крупных волков увлечённо роет землю на склоне холма. Порыв ветра обдувает ваши лица, и ваши желудки выворачиваются от вони разлагающейся плоти, которую ни с чем не спутаешь.

Очевидно, что эти волки не могут быть живыми тварями. Их шерсть свалалась клочьями, а тела покрыты зияющими бескровными ранами. Некоторые из них ковыляют на трёх лапах, а четвёртая волочится, держась лишь на сухожилии. Другие копаются мордами в земле, но их нижние челюсти сломаны или их вообще нет. Их движения окостенелые и размеренные, но бесцельные.

Направление ветра ещё раз меняется, и теперь он дует в сторону неживых тварей. Похоже, их достиг запах вашей тёплой крови. Волки, все как один, перестают рыть землю и поворачивают свои грязные морды в вашу сторону. Их впавшие безжизненные глаза смотрят на вас. Одна из тварей запрокидывает голову, издаёт сдавленный вой, и вся ужасающая стая немедленно бросается на вас.

Можно попросить персонажей сделать при виде неживых тварей броски Страх и Ужас.

Волки-зомби (30): ТНАС0 19; повреждения 1d4+1; класс брони (АС) 6; HD 2+2; хиты 12 у каждого; передвижение 9; особой

атаки нет; особая защита: неуязвимы для заклинаний сна (sleep), удержания (hold) и очарования (charm), так же как к смертельной магии (death magic), ядам и заклинаниям, основанным на холоде; сопротивляемости к магии нет; размер средний (М); интеллекта нет; мировоззрение Н; боевой дух особый (изгоняются как зомби); ХР 120 за каждого*.

В какой-то момент в ходе боя поверхность земли должна случайно провалиться под героями и открыть проход в подземные пещеры. Как и когда это произойдёт, определяет Мастер. Если персонажи решат убежать от волков до того, как те бросятся в атаку, земля может провалиться под самыми тяжёлыми персонажами, так что они увязнут по пояс (провалившиеся персонажи теряют бонус успехов (АС) и щита к защите**, а также получают штраф –2 к броскам атаки), отряд будет замедлен и волки смогут догнать их. Если персонажи, участвующие в ближнем бою, пытаются вылезти из провала, то каждый из окруживших их волков-зомби получает одну дополнительную атаку с бонусом +4. В ином случае во время битвы земля может дать трещину, и персонаж провалится одной ногой глубже колена (те же штрафы, что и выше). Ещё один способ—дождаться, пока кто-нибудь из персонажей не сделает во время боя критический промах: в этот момент его оружие ударит по земле и пробьёт дыру. Ещё одна идея: если во время боя три и более персонажа окажутся на расстоянии менее 5 футов друг от друга, то весь

* Ряд приведённых здесь статистик волков-зомби не совпадает с указанными на стр. 83 *Скорбящей земли*. Рекомендуется пользоваться статистиками из *Скорбящей земли*.— прим. перев.

** Обратите внимание, что это описание соответствует игромеханике второй редакции AD&D.— прим. перев.

U: РАЗБИТЫЕ ТАЙНЫ

участок земли провалится под ними (падение на 20 футов вызывает 2d6 пунктов повреждений; Мастер должен решить, какой участок земли обвалится и сколько существ пострадает).

Когда герои начнут исследовать провал, прочитайте игрокам следующий текст:

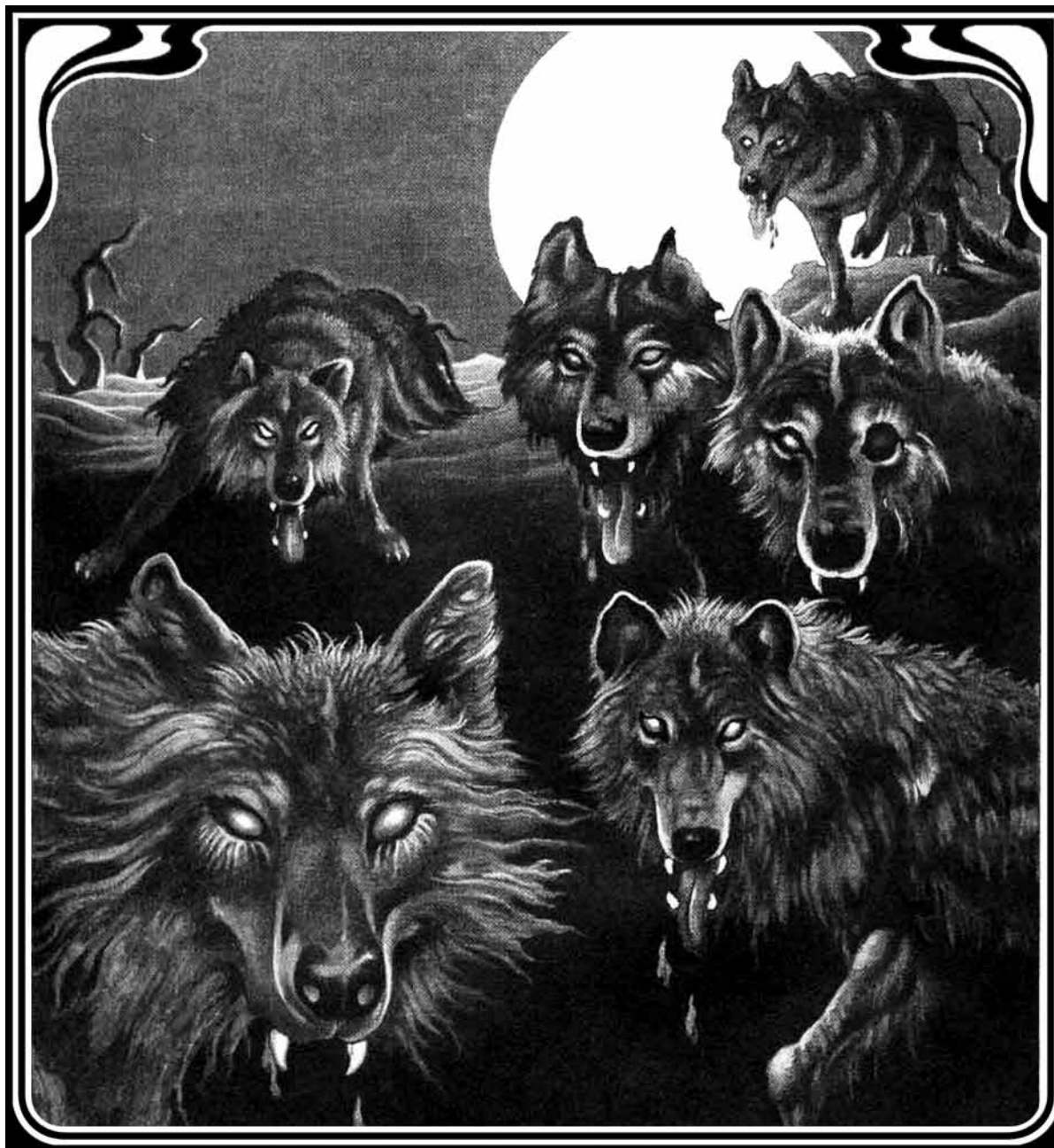
Вы наткнулись на какую-то гробницу. Семь мёртвых тел покоятся здесь вечным сном на узких деревянных пьедесталах. Ещё три пустых пьедестала дожидаются своих будущих хозяев. Тела неплотно завернуты в лёгкую ткань, и каждый мертвец держит в руках сверкающее лезвие.

Лезвия—серебряные серпы +1. Они находятся в идеальном состоянии, и даже без заклинания *определения магии* (*detect magic*) персонажи должны догадаться, что они магические. Взять это оружие—значит осквернить гробницу, что влечёт проверку Сил Равенлофта (базовый шанс провала—4%, для персонажей упорядоченно-доброе мировоззрения—8%, для воров—2%). Более того, если друиды Форлорна когда-нибудь увидят персонажей с церемониальным погребальным оружием, персонажи немедленно превратятся в их врагов: друиды будут нападать на них при любой возможности.

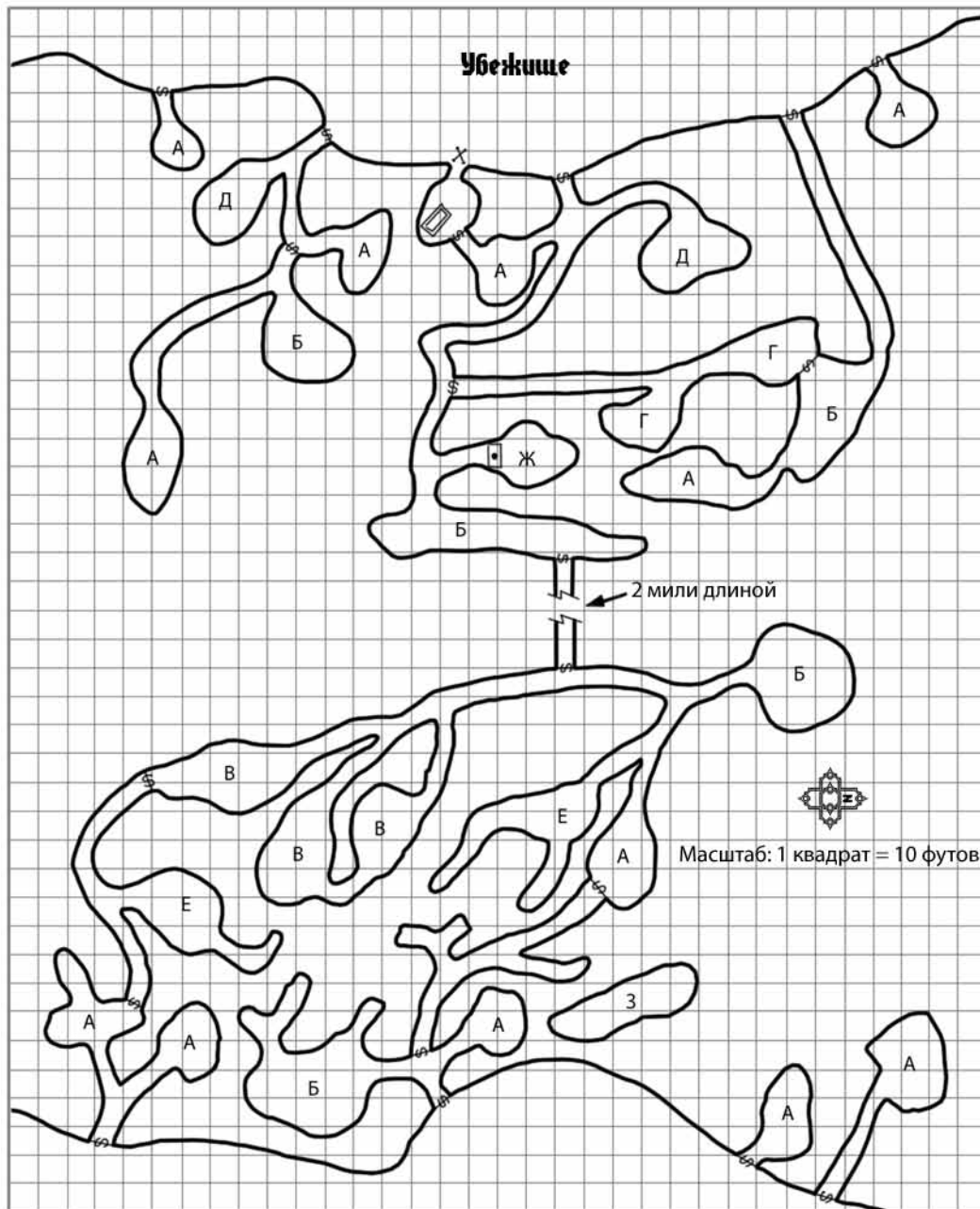
Потратив немного времени на обследование пещеры, герои легко найдут в её глубине потайную дверь—покрытый слоем грязи валун, который вкатывается в гробницу (бонус +2 к попыткам поиска). После того, как дверь будет открыта, персонажи могут обследовать остальные пещеры Убежища.

Вход в Убежище

Эти пещеры—одно из пяти подземных укрытий, спрятанных по всему Форлорну (они обозначены на карте на стр. 116 буквой Д). Секта Шелох расположилась в западной



U: РАЗБИТЫЕ ТАЙНЫ



части пещер, а отряд Мейв—в восточной. Две части пещеры соединяет укреплённый деревянными балками туннель длиной в две мили и высотой всего в три фута. Он позволяет друидам скрыться в одной части пещеры и выйти на некотором отдалении, уходя от преследователей.

Персонажи, путешествующие по тёмному туннелю, должны ползти по нему на четвереньках. Проход ветвится примерно каждые 500 футов, и каждое из ответвлений продолжается ещё 50 футов. Одна ветка заканчивается тупиком, а другая—скрытой дверью (Мастер должен бросить кубики и дать персонажам шанс 50% выбрать верный путь). Все друиды Форлорна знают правильную дорогу.

В любое время в каждой из пещер находится маленький отряд из 1d4 друидов. В зависимости от того, где персонажи с ними встретились, друиды могут оправляться от ран, беседовать, ухаживать за своим оружием, мастерить святыне символы, ухаживать за саженцами или заготавливать семена.

Мастеру следует решить, какую часть западных пещер персонажи успеют исследовать до того, как друиды заметят их вторжение. Друиды, обнаружившие героев, будут встревожены и потребуют рассказать им, как персонажи нашли Убежище и как они смогли в него войти.

Если персонажи несут с собой серпы из гробницы, друиды не будут дожидаться ответов, а немедленно убегут. Если им удастся удалиться от персонажей на 60 футов и более, то друиды скроются через одну из потайных дверей. После этого друиды будут нападать на персонажей как партизаны, используя ловушки и внезапные атаки с быстрым отходом.

Если герои попытаются проползти через двухмильный туннель, друиды воспользуются заклинаниями *искривление дерева* (*warp wood*) или *изменение формы камня* (*stone shape*), чтобы

U: РАЗБИТЫЕ ТАЙНЫ

ослабить опоры и похоронить персонажей заживо. Каждый раз во время атаки друиды выкрикивают: «Осквернители!» или «Грабители могил!» (показывая персонажам причину своей враждебности).

При определённой настойчивости у персонажей остаётся возможность заключить с друидами мир. Примирению поможет возвращение серебряных серпов в гробницу, но друиды в любом случае будут оскорблены проникновением персонажей в Убежище, и герои должны будут приложить определённые усилия (быть может, пожертвовать каким-либо из своих волшебных предметов), чтобы заслужить доверие друидов.

Друиды (1d12) (жрецы 5): THAC0 18; повреждения 1d4+1 (серп); класс брони (AC) 10; хиты 25—35; передвижение 12; особая атака: заклинания; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; интеллект средний; боевой дух 10; мировоззрение Н; XP 200 за каждого.

Мастер может добавить любому друиду *кожаные доспехи* (*leather armor*, AC 8), особенно тем из них, кто входит в рябиновую секту Шелох. Доступные друидам заклинания принадлежат Общей (All) сфере, а также сферам Животных (Animal), Элементов (Elemental), Лечения (Healing), Растений (Plant) и Погоды (Weather); кроме того, друиды имеют малый доступ к сфере Предсказания (Divination).

Члены рябиновой секты предпочитают следующие заклинания: 1-й—*дубинка* (*shillelagh*), *лечение лёгких ран* (*cure light wounds*), *объединение* (*combine*), *опутывание* (*entangle*); 2-й—*горящий клинок* (*flame blade*), *искривление древесины* (*warp wood*), *очарование человека или животного* (*charm person or mammal*), *раскалённый металл* (*heat metal*); 3-й—*вызов*

насекомых (*summon insects*), *призыв молнии* (*call lightning*), *силок* (*snare*).

Члены дубовой секты предпочитают следующие заклинания: 1-й—*бесследное передвижение* (*pass without trace*), *благословение* (*bless*), *дружба с животными* (*animal friendship*), *обнаружение магии* (*detect magic*), *поиск животных или растений* (*locate animals or plants*); 2-й—*очарование человека или животного* (*charm person or mammal*), *сокрытие* (*obscurament*), *чудо-ягоды* (*goodberry*); 3-й—*удержание животного* (*hold animal*), *рост растений* (*plant growth*), *изменение формы камня* (*stone shape*).

А) Комнаты для отдыха: в каждом из этих помещений запасено 3d4 корзины с сушёной или свежей пищей (в каждой корзине достаточно еды для одного человека на два дня) и 1d6 глиняных кувшинов, наполненных водой (в каждом кувшине достаточно воды для одного человека на четыре дня). Кроме того, здесь хранятся одеяла и другие постельные принадлежности, свечи, книги или игры. Каждый из героев, умеющий лечить (*healing proficiency*), может использовать запасённые здесь лечебные травы, чтобы один раз в день восстановить раненым персонажам 1d4 пункта повреждений. С вероятностью 25% здесь можно будет найти один из следующих эликсиров (бросьте 1d6): (1) *эликсир здоровья* (*elixir of health*), (2) *мазь Кеогтома* (*Keoghtom's ointment*), (3) *зелье сверхлечения* (*potion of extra healing*), (4) *зелье лечения* (*potion of healing*), (5) *сладкая вода* (*sweet water*), (6) на выбор Мастера.

Б) Комнаты для встреч: Эти пещеры ничем не украшены, если не считать мягкого мха и нескольких подушек. Пещеры обычно остаются такими, какими их создала природа, поскольку друидам нравится любоваться на красоту каменных стен, украшенных сверкающими

прожилками металлов или яркими разноцветными минералами.

В) Рассадник для деревьев: В этих пещерах секта Мейв выращивает молодые побеги. Стены ярко светятся благодаря нескольким заклинаниям *постоянного света* (*continual light*), любезно предоставленным сектой Шелох, и этот свет придаёт силы побегам, выросшим на голом каменном полу во время последнего праздника друидов (равноденствия или солнцестояния). Когда деревья станут достаточно большими и крепкими, их высадят снаружи, чтобы расширить священные рощи.

Г) Кварцевые мастерские: Стены этих комнат сверкают и мерцают тысячами крошечных кварцевых кристаллов. Здесь и там можно найти кристаллы размером с куриное яйцо или даже с кулак. Из этого кварца Шелох и её последователи делают священные символы своего бога Беленуса. Ритуал проводится четырьмя друидами—двумя мужчинами и двумя женщинами—которые одновременно колдуют *благословение* (*bless*), *объединение* (*combine*), *создание огня* (*produce flame*—огонь заключается внутри камня) и *обнаружение зла* (*detect evil*). Несмотря на то, что в Равенлофте заклинание *обнаружение зла* бесполезно, оно всё равно необходимо для создания священного символа.

Д) Оружейный склад: В этих пещерах секта Шелох хранит оружие. В каждом помещении находятся 3d6 единиц оружия следующих типов: дубинки, дротики, копья, кинжалы, плащи, посохи и деревянные щиты. Кроме того, в каждом помещении хранится 1d4 кожаных доспехов. С вероятностью 10% какое-то одно оружие зачаровано (оружие +1).

Е) Хранилище для семян: Здесь секта Мейв хранит мешки с семенами различных деревьев.

Если когда-нибудь все священные роши будут уничтожены, друиды смогут вырастить их заново из этих семян.

Ж) Тюремная камера: Несколько недель назад секта Шелох захватила потерянного (см. «Люди» в *Сборнике монстров Равенлофта I*), бывшего авантюриста из Картакасса по имени Лацло Майстерзингер, который сошёл с ума после встречи с призраком Моргольта АпБланка в замке Тристеннойра. Друиды заключили его здесь (ему же во благо) за тяжёлой, запертой на замок дверью, и пытаются вернуть несчастному рассудок лечащей магией. Друиды дали Лацло чистую постель, свежую воду и здоровую пищу. Они хорошо с ним обращаются, но у несчастного случаются видения—воспоминания об ужасных тварях в килтах, и он набросится на любого, кто приблизится к нему в похожем одеянии.

Если кто-нибудь из форлорнских друидов оказывается рядом, он объясняет персонажам, что друиды нашли Лацло, когда тот бродил вдоль берегов Озера Алых Слёз, и схватили его, пока он не достался Агги. Они считают его жертвой *чего-то*—возможно, тёмного владыки замка,—но Лацло был слишком агрессивным, чтобы иметь с ним дело. Друиды предполагают, что, возможно, ему сможет помочь священник или паладин из числа персонажей.

Если герои отпирают дверь в камеру Лацло, прочтите им следующее:

Когда тяжёлая дверь открывается, вы замечаете на её внутренней стороне глубокие царапины, как будто какое-то дикое животное терзало её своими когтями.

В дальнем углу помещения что-то пошевелилось и поднялось из кучи одеял. Похоже, что это человек, которого избили до неузнаваемости. Один его глаз так распух, что не открывается.

Пускающий слюни рот искривился в зверином оскале, на голове торчат в разные стороны клоchy седых волос. Руки человека скручены так, как человеческие кости гнуться не способны, а его ноги высохли и превратились в культы.

Взгляд здорового глаза этого существа падает на вас, и оно неуклюже движется к вам, вытянув вперёд когтистые руки и бормоча что-то неразборчивое.

Лацло в агонии и принимает старания друидов ему помочь за пытки. Если никто из персонажей не носит килт, он просто попытается пройти между ними и сбежать. Если его поймать и удерживать, он будет только смотреть в пустоту.

Мастер должен наградить персонажей очками опыта, если они попытаются помочь Лацло, и дать им дополнительно 1000 XP, если они покажут ему путь из Убежища. Если же персонажи нападут на Лацло и убьют его, то Мастеру следует отнять у них 1000 XP за вспыльчивость.

Лацло (потерянный): ТНАС0 20; повреждение 1d2 (кулак); класс брони (AC) 10; HD 1—1; хиты 5; передвижение 6; особая атака: ярость (–1 к броскам противника на то, чтобы застать Лацло врасплох); особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение Н; боевой дух 5; XP 7.

Лацло можно вылечить псионической способностью *псионическая хирургия* (*psionic surgery*) или заклинанием *превращение* (*polymorph*), но такие силы находятся за пределами возможностей друидов (как, вероятно, и персонажей).

3) Потайная комната: Более века назад два могущественных друида, Грегори и Дорина, создали волшебный предмет необычайной силы: *рог*

священной роши. Согласно легенде, с помощью заключённой в этом роге магии земле Форлорна будет возвращено равновесие, а владыка будет повержен. Однако перед тем, как мощь артефакта была испытана, Дорину схватили и утащили в подземелья замка Тристеннойра. Грегори боялся, что артефакт попадёт в лапы гоблунов, поэтому друид спрятал его в надёжном месте. Однако Грегори был убит, не успев передать другим тайну о месте, где хранится рог. Умирая, друид прокричал: «Никто из этой проклятой земли никогда не отыщет рог!» Из-за этого проклятия, ни заклинание *обнаружение объекта* (*locate object*), ни любые другие способы поиска не покажут местоположение рога уроженцу Форлорна. Его должен отыскать чужак...

Не так давно друиды спросили гадалку-вистани о роге, на что она ответила: «Земля хранит тайну. Скрытую от солнца, они найдут её лопатой, и мечом она будет отвоёвана».

Мейв поняла пророчество так, что реликвия спрятана в тайной пещере где-то в Убежище. Её последователи выкопали несколько коротких туннелей, но ни один из них не обнаружил потайную пещеру. Шелох же обратила внимание на слово «они» и решила, что речь, должно быть, идёт о гоблунах, которые обнаружат артефакт, а затем друидам надо будет отбить его у врагов.

В действительности же слово «они» относится к героям. Если персонажи встретятся с друидами и установят с ними добрые отношения, то Мейв поймёт смысл предсказания и будет убеждать героев помочь в поиске потерянной реликвии. Как только персонажи услышат описание—отполированный до блеска охотничий рог, вырезанный из оленьего рога, обитый золотом и инкрустированный сверкающими кристаллами,—заклинание *обнаружение объекта* (*locate object*) приведёт героев в пещеру, отмеченную на карте Убежища буквой «З», где на стене вырезано изображение рога.

U: РАЗБИТЫЕ ТАЙНЫ

Когда персонажи пробьют туннель в эту пещеру, на первый взгляд она покажется пустой. Если персонажи начнут искать, прочитайте игрокам следующее:

В то время, как вы копаетесь в мусоре на полу пещеры, в её центре вдруг возникает светящаяся прозрачная фигура. Она принимает очертания человека в изодранном килте и окровавленной рубахе. Кожа свисает с его рук и ног клочьями, но страшнее всего лицо: от него не осталось ничего, кроме зияющей кровавой раны! Его скальп сорван, а череп расколот, как орех. Гулкий стон наполняет пещеру, и существо тянется к вам.

Это—видение (geist; см. сеттинг Равенлофт) Грёгори, того самого друида, который спрятал рог, а затем был разорван на куски гоблунами. Увидев его, каждый из персонажей должен сделать проверку Страха. Кроме того, Мастер может потребовать сделать проверку Ужаса. Любой присутствующий при этом друид автоматически проваливает все спасброски и убегает.

Позвольте героям сделать заявки и бросьте инициативу. Если персонажи попытаются атаковать Грёгори, он телепортируется в сторону от их оружия, словно насмехаясь над героями. Если же они будут ждать и наблюдать, или просто отчаются поразить его оружием, дух Грёгори поманит их к стене. Он укажет им на едва заметные царапины на камне. Герои прочитают: «Ищи наполненный туманом рот, когда он выплывает солнце в небеса. Ты найдёшь его в долине, там где пол укутан смертью. Остерегайся туманов». Там же на стене вырезано изображение рога.

«Наполненный туманом рот»—это Глотка Арана. Пусть герои попытаются догадаться, что бы это могло значить, но если они не смогут понять смысл загадки, то им поможет Мейв.

Видение: THAC0 нет; повреждений нет; класс брони (AC) 10; HD нет; хитов нет; особая атака: увидевшие его пугаются; особая защита: неуязвим; сопротивляемость магии 100%; размер средний (М); интеллект высокий; мировоззрение Н; боевой дух 20; XP 0.

Усложнения

- На третьем раунде к волкам-зомби присоединяются 20 гоблунов

Гоблуны (20): THAC0 13; #атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус); класс брони (AC) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: –2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (–4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укус в лицо (жертва делает спасбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; XP 975 за каждого.

- Враждебные друиды, с которыми герои сталкиваются в Убежище, имеют 7-й уровень опытности.

Заключение

Если герои объясняют друидам, как они проникли в Убежище, те понимают, что их укрытие находится под угрозой. Они быстро заваливают все пещеры вокруг гробницы в надежде, что это будет выглядеть как одинокое захоронение. Если же друиды не узнают о том, что гробница была обнаружена, то в Убежище вторгнется отряд из 80 гоблунов и начнёт там бесчинствовать. Если герои нападут на гоблунов на глазах друидов, то между ними может быть наспех заключён союз. Затем появится Шелох со своими последователями. Она будет удерживать гоблунов до тех пор, пока туннель в восточную часть Убежища не будет завален и замаскирован, а после того попытается скрыться вместе с оставшимися защитниками.

Если тайна рога будет разгадана, то Мейв и Шелох начнут спорить, кому предстоит его носить и где его искать. Каждая из предводительниц настаивает на том, что именно она должна возглавлять поиски, но обе соглашаются, что герои лучше всего подходят для поисков рога. Если персонажи согласятся взяться за поиски, то Шелох подарит каждому из них по священному символу Беленуса (заметьте, что друиды не знают о его власти над Тристаном). Можно сообщить игрокам любую информацию из раздела «Что известно друидам о Форлорне» на стр. 45 *Скорбящей земли*. Можно также показать им карту Форлорна (покажите игрокам карту Форлорна на плакате, входящем в этот сборник). После этого переходите к следующему приключению.



*ill't ne'er be morning?
Will that promis'd light
Ne'er break, and clear
these clouds of night?
Sweet Phosphor, bring the day,
Whose conquering ray
May chase these fogs;
sweet Phosphor, bring the day.*

Francis Quarles

Это приключение познакомит героев с Глоткой Арауна и её долиной костей. Возможно, они станут свидетелями закрытия границ домена.

Персонажам предстоит сразиться с туманным ужасом (mist horror) и костяным големом (bone golem). Если героям удастся победить, то они смогут вернуть реликвию друидов—*рог священной рощи*, который поможет друидам в их схватке со злом. Перед тем, как начинать это приключение, Мастеру рекомендуется ознакомиться с возможностями рога, описанными ниже.

Предыстория

Как было рассказано ранее, около ста лет тому назад друиды Грегори и Дорина создали необычайно могущественный волшебный предмет—*рог священной рощи*. Согласно легендам, магия этого рога столь сильна, что она способна вернуть равновесие земле Форлорна и победить его злого владыку. Однако прежде, чем мощь артефакта была испытана, Дорину схватили и утащили в подземелья замка Тристеннойра. Грегори боялся, что артефакт попадёт в лапы гоблунов, и потому друид спрятал рог в Глотке Арауна. Однако Грегори был убит,

не успев передать другим тайну о месте, где хранится рог.

Вопреки приказу Тристана, гоблуны разорвали Грегори на куски. Умирая, друид прокричал: «Никто из этой проклятой земли никогда не отыщет рог!» Из-за этого проклятия никому из уроженцев Форлорна до сих пор не удалось найти артефакт.

Рог священной рощи

Артефакт, созданный поклонявшимся Дагге Грегори и почитавшей Беленуса Дориной, соединяет в себе силу обоих божеств и имеет истинно-нейтральное мировоззрение. Многие из его возможностей могут быть использованы только тем, кто знает правильную мелодию. Другие силы будут действовать лишь тогда, когда рог находится в руках друида.

Старшие силы

- Раз в неделю, только ночью, друид (а также жрец Дагды или Беленуса) может использовать рог, чтобы призвать Дикую Охоту (см. стр. 43 *Скорбящей земли*).
- Каждый второй день с помощью рога можно наложить божественное заклинание 7-го уровня *солнечный луч* (sunray). Из раструба рога вырывается солнечный луч до 200 футов длиной, расширяющийся на конце до 10 футов диаметром.
- Каждый второй день (чередуется с солнечным лучом) с помощью рога можно создать *пиршество героев* (heroes' feast—божественное заклинание 6-го уровня), которое прокормит 12 едоков.

Младшие силы

- Владелец рога полностью неуязвим для обычного пламени и получает бонус +4 к спасброску от волшебного огня.

- Один раз в день на три раунда рог можно использовать как слуховое устройство, чтобы понять речь одного животного или растения, аналогично божественному заклинанию 4-го уровня *разговор с растениями* (speak with plants) или божественному заклинанию 2-го уровня *разговор с животными* (speak with animals). Чтобы воспользоваться этим свойством рога, надо приставить мундштук к уху.
- Один раз в неделю рог можно использовать для *управления ветром* (control winds), аналогично божественному заклинанию 5-го уровня.
- Четыре раза в день рог может исцелять аналогично божественному заклинанию 1-го уровня *лечение лёгких ран* (cure light wounds). Для этого нужно поцеловать горн, когда его держит в руках друид.

Порочные воздействия

- Протрубив в рог первый раз, трубач должен сделать спасбросок против заклинаний, или его мировоззрение станет истинно-нейтральным.
- Если владелец рога не является друидом и трубит в рог ночью, то с кумулятивной вероятностью 5% за каждое использование рог вызовет равенлофтовскую Дикую Охоту. Владелец рога автоматически становится её дичью. Стая пытается окружить владельца рога или загнать его на дерево. После этого Хозяин Охоты молча выходит вперёд и протягивает руку, ожидая, что владелец отдаст ему рог. Если владелец откажется отдать рог Хозяину Охоты, то Дикая Охота атакует.

Слабости

- Рог священной рощи был создан могущественным колдовством. Хотя он и выглядит хрупким, его невозможно уничтожить нормальными способами. В обычных условиях, для того, чтобы разрушить рог, его надо было бы перенести

в мир, в котором кельтские боги не имеют никакого влияния. Однако из-за того, что связь богов с доменом Форлорн столь слаба, рог потеряет свою силу, если все священные рощи будут уничтожены или осквернены.

Завязка

Существуют три пути, которыми персонажи могут прийти к этому приключению.

Со Свендаром: Если персонажи приняли участие в приключении «Тихие воды» (стр. 91), то Свендар мог присоединиться к отряду (или герои могли присоединиться к нему) и, в конце концов, привести персонажей к Глотке Арауна.

С Мейв и Шелох: После приключения «Разбитые Тайны» (стр. 103) Мейв и Шелох могут попросить персонажей отыскать рог. Если персонажи соглашались, то Мейв и Шелох присоединятся к отряду.

С Иолной и Сардо: Если персонажи не участвовали ни в одном из упомянутых выше приключений, то они встретят Иолну и Сардо—пару влюблённых, спасающихся от гнева Харкона Лукаса, тёмного владыки Картакасса, который хочет убить Сардо, потому что тот—вервольф.

Когда Иолна и Сардо попытались покинуть Форлорн и уйти в Гундарак (в точке E на карте на стр. 116), Тристан АпБланк приказал своим прислужникам напасть на путников, чтобы проверить их силу. Приняв полужвериную форму, Сардо легко отбил нападение гоблунов, и влюблённые подумали, что смогут прорваться. Однако Тристан закрыл границу в тот самый момент, когда Сардо попытался покинуть Форлорн, и оборотень впал в магический паралич (см. «Закрытие границ Форлорна» на стр. 22 *Скорбящей земли*).

Граница закрылась в тот самый момент, когда Сардо превращался обратно в человека, и Иолна обернула его лицо тряпками, чтобы скрыть волчьи уши. Единственное иное указание на ликантропию Сардо—густые кудрявые волосы, покрывающие его тело.

Иолна быстро поняла, что тоже будет парализована, если попытается покинуть Форлорн, поэтому она оттащила Сардо подальше от места, где он потерял подвижность, и спрятала его как можно лучше. Затем она отправилась за помощью и встретила у Озера Алых Слёз Свендара, который убедил её принести Сардо к Глотке Арауна.

Когда персонажи замечают Иолну и Сардо, задыхающаяся от усталости девушка остановилась передохнуть. Она долго тащила своего любимого к Глотке Арауна и совершенно обессилила.

Вы замечаете, что впереди вас что-то пошевелилось. Кто-то (или что-то) услышал ваше приближение и пытается спрятаться за облезшим стволом высохшего дерева. Обнажив оружие, вы готовитесь встретить любую затаившуюся здесь опасность.

Однако из тени дерева выходит симпатичная девушка, одетая в заляпанные грязью штаны и рубашку. Устало пошатываясь, она делает несколько шагов в вашу сторону, умоляюще держа руки перед собой:

«Пожалуйста, добрые люди, помогите мне!—просит она певучим голосом,—Ужасные чудовища преследовали нас с кузеном с тех пор, как мы оказались в этой стране. Мы пытались сбежать, но мой Сардо был околдован и обездвижен. Я долго тащила его, но больше у меня нет сил. У меня осталась последняя надежда: вырваться отсюда сквозь туманы, заполняющие вон ту гору за вами. Пожалуйста, помогите нам добраться до вершины!»

Иолна представится жителем города Скальд из соседнего домена Картакасс. За деревом на земле валяется окостеневшее тело Сардо. Его голова обёрнута окровавленной повязкой, а одежды изодраны, как от когтей. Его глаза открыты, и ясно, что он в сознании, но парализован настолько, что не может даже моргнуть.

Расспросы позволяют легко понять, что «ужасные чудовища», о которых говорила Иолна—ни кто иные, как гоблуны. Если герои ещё не встречали гоблунов, то описание Иолны послужит предостережением.

Чтобы заручиться поддержкой и помощью персонажей, Иолна расскажет им, что они с Сардо любовники, но вынуждены были бежать из своей страны, поскольку законы Картакасса запрещают браки между двоюродными и даже троюродными братьями и сёстрами. Они надеялись переселиться в Баровию и начать там новую жизнь, но по дороге были атакованы гоблунами. Они пытались убежать, но когда Сардо переходил границу Гундарака, его объял загадочный паралич. Теперь их последняя надежда—сбежать сквозь Туманы.

Светлые с рыжеватым отливом волосы Сардо могут подтолкнуть персонажей на мысль, что гоблуны приняли его за друида и поэтому преследуют пару. В действительности же Сардо не обладает способностями друида. Рыжеватый цвет его волос связан с оттенком его волчьей шкуры во время превращения (обычно у коренных жителей Картакасса светлые волосы, голубые глаза и бледная кожа). Иолна не скажет персонажам, что Сардо—оборотень.

Если герои найдут способ избавить Сардо от волшебного паралича, а затем поведут себя хоть в малейшей степени враждебно, то Сардо примет полужвериную форму и нападёт на них. Он приложит все усилия, чтобы любой ценой защитить Иолну.

VI: МУЗЫКА ТУМАНОВ

Иолна (вор 1): THAC0 20; повреждения 1d4 (кинжал; повреждение удваивается при ударе в спину); класс брони (AC) 8 (бонус Лов); хиты 4; передвижение 12; боевой дух 11; мировоззрение НД; Сил 9, Лов 16, Вын 10, Инт 12, Мдр 10, Оба 14.

Воровские способности: карманная кража 20%; взлом замков 25%; нахождение/обезвреживание ловушек 15%; тихое передвижение 50%; укрытие в тенях 40%; обнаружение шума 15%; лазание по стенам 70%; чтение языков 0%.

Характер: беззащитная, испуганная.

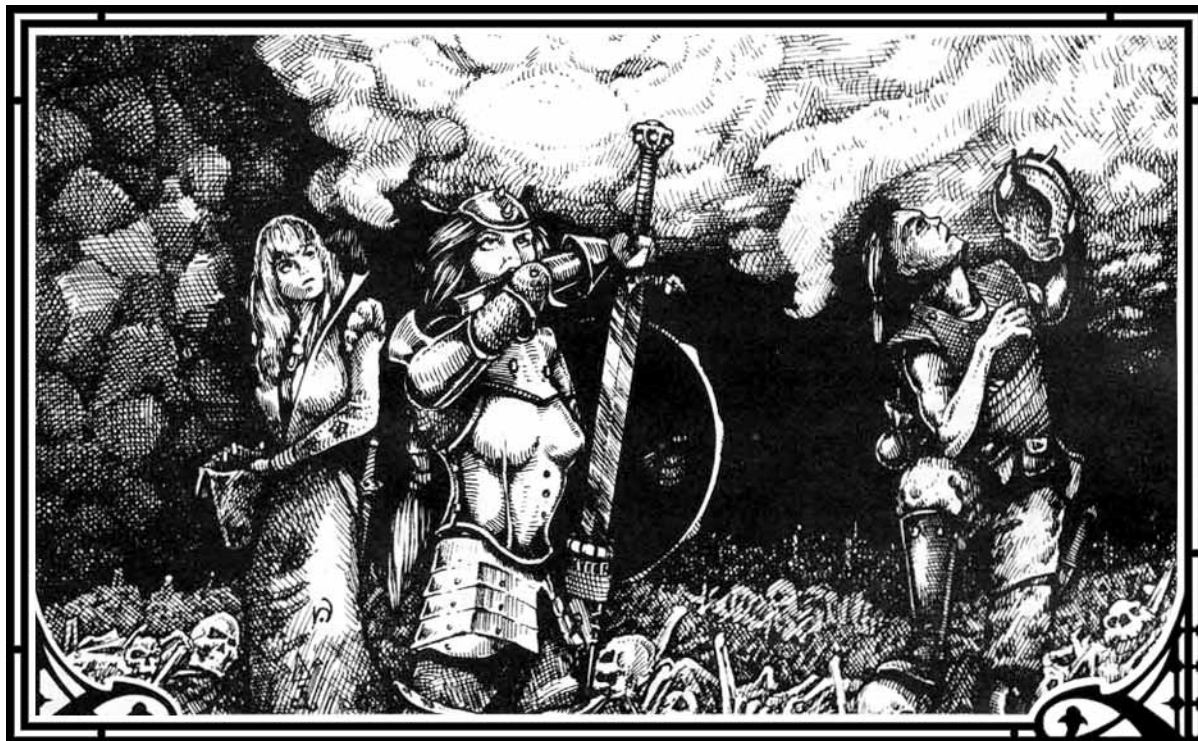
Сардо (человеческая форма) (воин 6): THAC0 15; повреждения 1d8 (длинный меч); класс брони (AC) 9 (бонус Лов); хиты 47; передвижение 12; боевой дух 14; мировоззрение ХГ; Сил 15, Лов 15, Вын 13, Инт 10, Мдр 8, Оба 11.

Характер: хитрый, защищает Иолну.

Сардо (полу-волчья форма): THAC0 15; повреждения 2d4 (укус) или 1d8 (длинный меч); класс брони (AC) 5; HD 4+3; хиты 35; передвижение 15; особая атака: с вероятностью 2% на каждый пункт повреждения от укуса жертва заражается ликантропией; особая защита: поражается лишь зачарованным оружием +1 или лучше; сопротивляемости магии нет; размер средний (М); интеллект средний; мировоззрение ХЗ; боевой дух 12; XP 420.

В пасти

Глотка Арауна находится в расщелине на вершине горы высотой 4500 футов. Героям, находящимся в самой нижней точке домена, предстоит подъём на 4000 футов; даже если они уже находятся на склонах горы, восхождение займёт большую половину дня. Мастер может сделать подъём на гору настолько сложным, насколько он того пожелает.



Сама расщелина имеет ширину примерно 500 футов и тянется на милю в северо-западном направлении. Её края—отвесные растрескавшиеся скалы. Каждый, кто подойдёт ближе 10 футов к обрыву, должен сделать проверку Ловкости со штрафом -2. Если проверка будет неудачной, то жертва поскользнётся на неустойчивом камне и упадёт в пропасть, получив 5d6 пунктов повреждений от падения с высоты 50 футов, и дополнительно 1d6 пунктов повреждений из-за падения на лежащие внизу острые кости. Естественно, использование верёвок—один из способов избежать такой участи.

Единственный безопасный вход в Глотку находится в середине её западного края. Чтобы достичь того места, персонажи должны приблизиться

предательски близко к краю утёса (проверка Ловкости со штрафом -4), а затем преодолеть камни, нависающие над началом спуска. Оттуда тропа, извивающаяся вдоль отвесной стены и делающая поворот каждые 50 футов, ведёт напрямик в Глотку.

Всякий, оказавшийся ближе 100 футов от расщелины, входит в область, плотно окутанную болезненно-желтоватыми испарениями. Войдя в них в первый раз, персонажи должны сделать спасбросок против яда. В случае провала они почувствуют сильное головокружение. Провалившие спасбросок временно теряют 2 пункта Ловкости, а также получают дополнительный штраф -2 на броски атаки, пока они остаются в объятиях тумана.

Видимость внутри Глотки ограничена. Выходящие из расщелины жёлтые пары клубятся и завиваются, то скрывая, то вновь открывая то, что таится внутри. Туман влияет даже на инфразвук, так как испарения неприятно нагреты.

В долине Смерти

Дно расщелины относительно плоское, примерно 400 футов в ширину и пол-мили в длину. Оно покрыто тысячами костей, окрашенных в ядовито-жёлтый цвет поднимающимся с земли туманом. Из-за костей, многие из которых разбиты на острые обломки, передвижение замедляется вдвое. Если отбросить кости в сторону, то под ногами обнаружится пористый камень (постоянно нагревавшийся и охлаждавшийся, пока он не стал таким), через который просачиваются жёлтые пары.

Некоторое время назад здесь был заключён туманный ужас (mist horror). Он принимает форму, отдалённо напоминающую человекообразный призрак, и нападает на слабейшего из персонажей.

Туманный ужас: ТНАС015; #атак 2; повреждения 2d6/2d6; класс брони (АС) 5; хиты 39; особая атака: неожиданная атака в первом раунде; особая защита: способность рассеяться (стать невидимым) по желанию (для того, чтобы вернуться в прежний облик, требуется 1d4 хода); поражается лишь зачарованным оружием +2 или лучше; сопротивляемость магии 50% (действует в радиусе 20 футов, только на заклинания — магические предметы срабатывают обычным образом); размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 12; ХР 3000.

Туманный ужас можно изгнать как «особую» нежить.

Страж

Перед тем, как герои добудут рог, им придётся выстоять ещё в одной битве. Как только кто-нибудь прикоснётся к рогу, на него нападёт костяной голем, охраняющий артефакт. Голем будет биться насмерть, чтобы не дать забрать рог. Обратите внимание, что голем поднимается за спинами персонажей: череп, в челюстях которого покоится рог, не является частью голема.

Жёлтые испарения клубятся вокруг вас, заслоняя собой небо. Солнце кажется не более чем тусклым пятном света. Из-за поднимающихся от земли паров вы чувствуете, что вот-вот потеряете сознание. Кажется, что скалящиеся черепа под ногами пялятся на вас своими пустыми глазницами, словно наблюдая за каждым вашим шагом.

Внезапно вы слышите справа какой-то слабый звук, похожий на низкий гул рога. Затем пары на мгновение расступаются, и вашему взгляду открывается источник этого зловещего звука: на земле среди разбросанных костей лежит отполированный до блеска охотничий рог, окованный золотом и инкрустированный сверкающими кристаллами. Его мундштук зажат между челюстями человеческого черепа. Вы замираете, задумавшись над этой жутковатой картиной. Неужели череп каким-то образом подул в рог? Затем вас обдувает лёгкий порыв ветра, и рог снова издаёт гул. Очевидно, это был всего лишь ветер.

Если герои оказались в Глотке Арауна после приключений, описанных в «Разбитых тайнах», они должны сразу же узнать этот рог.

Изначально голем не был стражем рога, но он забрёл в расщелину и поселился здесь. Хотя голем не может использовать артефакт, он присвоил его

себе, и будет сражаться с каждым, кто попытается забрать артефакт — включая друидов.

Костяной голем: ТНАС07; повреждения 3d8 (кулак); класс брони (АС) 0; HD 14; хиты 70; особая атака: ужасающий смех (1 раз в 3 раунда) вынуждает всех, кто его услышал, сделать проверки Страх и Ужас, или быть парализованными на 2d6 раундов (провалившие обе проверки умирают на месте); особая защита: поражается лишь зачарованным оружием +2 или лучше, рубящее и колющее оружие наносит только половину повреждений; сопротивляемость магии особая (см. ниже); размер средний (М); интеллект нет; мировоззрение Н; боевой дух 20; ХР 18000.

Големы иммунны к большей части магии. Тем не менее, если направить на голема заклинание *дребезгу* (shatter), и он провалит спасбросок, то оружие будет наносить ему вдвое больше повреждений, чем раньше (то есть, рубящее оружие будет причинять полное повреждение, а дробящее — удвоенное). Если на голема наложить заклинание *развеивание магии* (dispel magic), то он рассыплется. Голем будет казаться поверженным в течение количества раундов, равного уровню заклинателя. Заклинание *обнаружение магии* (detect magic) покажет, что на самом деле голем не уничтожен, а «набирает силу». Но если заклинатель был 10-го уровня или больше, то *развеивание магии* (dispel magic) разрушит голема навсегда.

Усложнения

Каждые 10 минут, которые персонажи проводят в жёлтых испарениях, они должны кидать спасбросок против яда. Провалившие спасбросок теряют 2 пункта Ловкости от головокружения (потери складываются), и накапливающийся

штраф –2 к броскам атаки (до максимального штрафа –8). После того, как персонаж выходит из тумана, с каждым часом штрафы снижаются на 1 пункт. Ослабляющее действие испарений можно мгновенно вылечить заклинанием *исцеление* (*heal*). Заклинания, защищающие от ядов, против испарений не помогают.

Заключение

Если героев сопровождают Мейв и Шелох, то друиды будут настаивать на том, что артефакт необходимо вернуть в Убежище, где они начнут раскрывать его силы.

Если персонажи нашли рог самостоятельно, то они столкнутся с двумя трудностями. Первая из них—это порочное воздействие артефакта. Вторая трудность заключается в том, что Тристан сможет почувствовать этот новый могущественный предмет, как только его вынесут из Глотки Арауна. Пока рог находится у персонажей, на них то и дело будут нападать гоблуны и волки-зомби.

Шансы на то, что героям удастся использовать рог правильно, очень невелики. Каждый раз, когда персонаж протрубит в рог, с вероятностью 5% одна из его сил будет вызвана в дикой, неконтролируемой форме (при условии, что эта сила вообще может быть вызвана в текущий момент). Если персонаж, который протрубил в рог, сделает успешную проверку Мудрости, то он сможет повторить этот эффект и управлять им.

III: СКОРБНЫЙ УРОЖАЙ



*h, thought I, thou
mourn'st in vain,
None takes pity on thy pain.
Senseless trees, they cannot
hear thee;
Ruthless beasts, they will not
cheer thee.*

England's Helicon

Это приключение происходит в руинах городка Бирнам. В нём персонажи столкнутся с уникальным форлорнским чудовищем: мёртвоголовым деревом (см. стр. 81 *Скорбящей земли*).

Обратите внимание на то, что еженощное бегство Флоры АпБланк в священную рощу начинается в Бирнаме. Если это приключение происходит ночью, Мастер может завершить его встречей с призраком.

Предыстория

Мало что сохранилось от Бирнама, некогда сожжённого Тристаном, а потом разграбленного гоблунами, когда-то называвшими этот городок своим домом. Единственное отчасти уцелевшее здание—это АпФиттл Холл, который служил домом соперничавшей с Тристаном семье прежде, чем Форфар оказался в демиплане Ужаса.

В 1930 году АпФиттл Холл был сожжён, и от него остался лишь обугленный скелет. В его дымящихся руинах 27 членов семьи АпФиттл—муж, женщины и дети—встретили свою смерть от мечей наёмников Тристана АпБланка. Это массовое истребление стало предвестником «времени ужасов», которое завершилось переносом Форфара в Равенлофт.

Когда страна прошла сквозь Туманы, то в пропитанной кровью земле в развалинах поместья АпФиттлов проклюнулись семена нового кошмара: мёртвоголовое дерево пустило побеги и поднялось над местом побоища. Пятьдесят два года спустя дерево принесло первый урожай голов. Когда персонажи сталкиваются с ним, его ветви покрыты зрелыми плодами.

Единственными обитателями Бирнама остались гремишки—потомки бирнамских кошек и собак, превращённых в равенлофтовских чудовищ (см. *Сеттинг Равенлофт*). Они очень хитры и ещё более жадны. В особенности они обожают блестящие безделушки. В АпФиттл Холле живут 16 таких тварей.

Завязка

Когда герои исследуют руины Бирнама, они то и дело слышат шорох и шепуршание, раздающееся между обрушившихся камней и почерневших стропил. Вскоре персонажи замечают в развалинах дома гремишку.

Какое-то существо размером с крупного кота скалится на вас из дыры в разрушенной стене. Оно наблюдает за вами своими сверкающими в темноте глазами, наострив уши и виляя хвостом. Маленькая тварь сидит сгорбившись, опираясь локтями о колени. Она скалится на вас пастью, полной острых, как иглы, зубов. В одной лапе существо сжимает обглоданную тушку крысы. Взгляд твари прыгает с одного из вас на другого, и она издаёт стрекочущий звук, похожий на крик сороки.

Один за другим остальные гремишки высовывают морды из различных щелей и закоулков, стрекоча друг на друга, как стайка сусликов. Они будут делать вид, будто хотят подружиться

с героями и будут мило (настолько, насколько это возможно для гремишек!) играть и дёргать персонажей за ноги, как будто прося покормить их.

Когда наступит подходящий момент, гремишки облепят того из персонажей, кто носит больше всего украшений. Половина из них будет хватать безделушки (считайте успешную атаку удавшейся попыткой чего-нибудь схватить), а остальные будут кусать героев и злобно шипеть на них.

Как только гремишка чего-нибудь схватил, он тут же убегает и прячется. Твари должны украсть хотя бы один очень ценный для персонажей предмет. После этого гремишки станут играть с персонажами в догонялки, перекидывая друг другу украденные вещи, прячась с ними в норах только для того, чтобы снова показаться на другой стороне улицы. Таким образом, они приведут героев к основной части этого приключения.

Гремишки (8): ТНАС020 (18 для жертв ростов выше 4 футов); повреждения 1d3; класс брони 4; HD ½; хиты 4 у каждого; особой атаки нет; особая защита: бонус +4 к спасброскам против оружия с областью поражения; сопротивляемости магии нет; размер миниа-тюрный (Т); интеллект высокий; мировоззрение ХЗ; боевой дух 5; ХР 35 за каждого.

Преследование завершится в руинах того, что когда-то было домом семейства АпФиттлов.

Все так же бормоча и злобно скалясь в вашу сторону, маленькие твари перескакивают через развалины каменной стены к единственному зданию, сохранившемуся в городке. Это обуглившееся строение выглядит так, словно оно может рухнуть под следующим порывом ветра, но, видимо, мерзкие воришки уверены, что там они будут в безопасности.

III: СКОРБНЫЙ УРОЖАЙ

АпФиттл Холл—одноэтажное здание из камня и обуглившегося дерева, размером 120 на 80 футов. Усадьба окружена каменной стеной 160 на 120 футов, 10 футов высотой. В ограде, как и в каждой стене дома, есть крупные бреши, через которые герои легко могут войти в дом. Все внутренние стены дома полностью сгорели, оставив лишь один огромный зал без крыши. Пол покрыт обвалившимися балками и мусором, а в самом центре зала растёт мёртвоголовое дерево.

Если персонажи следуют за гремишками в АпФиттл Холл, прочтите им следующий отрывок:

Твари ловко скачут по прогнившим, обугленным стропилам и забираются на ветви плакучей ивы. Поглядывая на вас из глубоких теней между листьями, они стрекочут и ворчат, жадно сжимая ваши драгоценности.

Вы подходите ближе, но мгновенно останавливаетесь, почувствовав исходящий от дерева отвратительный запах гнили. Вы легко обнаруживаете источник вони: на ветвях дерева висят несколько отрубленных голов.

Одна за другой, головы открывают глаза и смотрят на вас. Затем их рты приоткрываются, и вы слышите исходящий от них жалобный стон: «Помоги! Спаси меня!»

С дерева свисают 11 голов, каждая с 1d6 семенами. На этот раз дерево не обращает внимания на гремишек—сюда давно уже не заглядывало столько крупных теплокровных существ,

и дерево хочет привить столько семян, сколько получится. Если герои подойдут ближе, чем на 30 футов, то головы начнут плеваться в них своими заострёнными семенами. Когда все семена будут израсходованы, мёртвые головы попытаются укусить каждого, кто приблизится к дереву менее, чем на 10 футов.

Мёртвоголовое дерево: ТНАС05; #атак 11; повреждения 1 (семя) или 1d4 (укус); класс брони (АС) 10 (ствол) или 7 (ветви/головы); HD 10; хиты 82 (ствол) плюс 6 на голову; особая атака: выплёвывает семена на расстояние до 30 футов; особая защита: неуязвимо ко всем видам огня; сопротивляемость магии 10%; размер огромный (Н); интеллект частичный; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; ХР 4400*.

О семенах мёртвоголового дерева и их воздействии на персонажей см. стр. 81 *Скорбящей земли*.

Усложнения

- Гремишки нападают на героев, когда те сражаются с мёртвоголовым деревом.
- Головы отрываются от дерева и преследуют убегающих персонажей.
- На защиту своих бывших домов прибывают 4d6 гоблунов. Они появляются либо во время битвы с мёртвоголовым деревом, либо сразу же после боя, когда персонажи извлекают из своих тел семена.

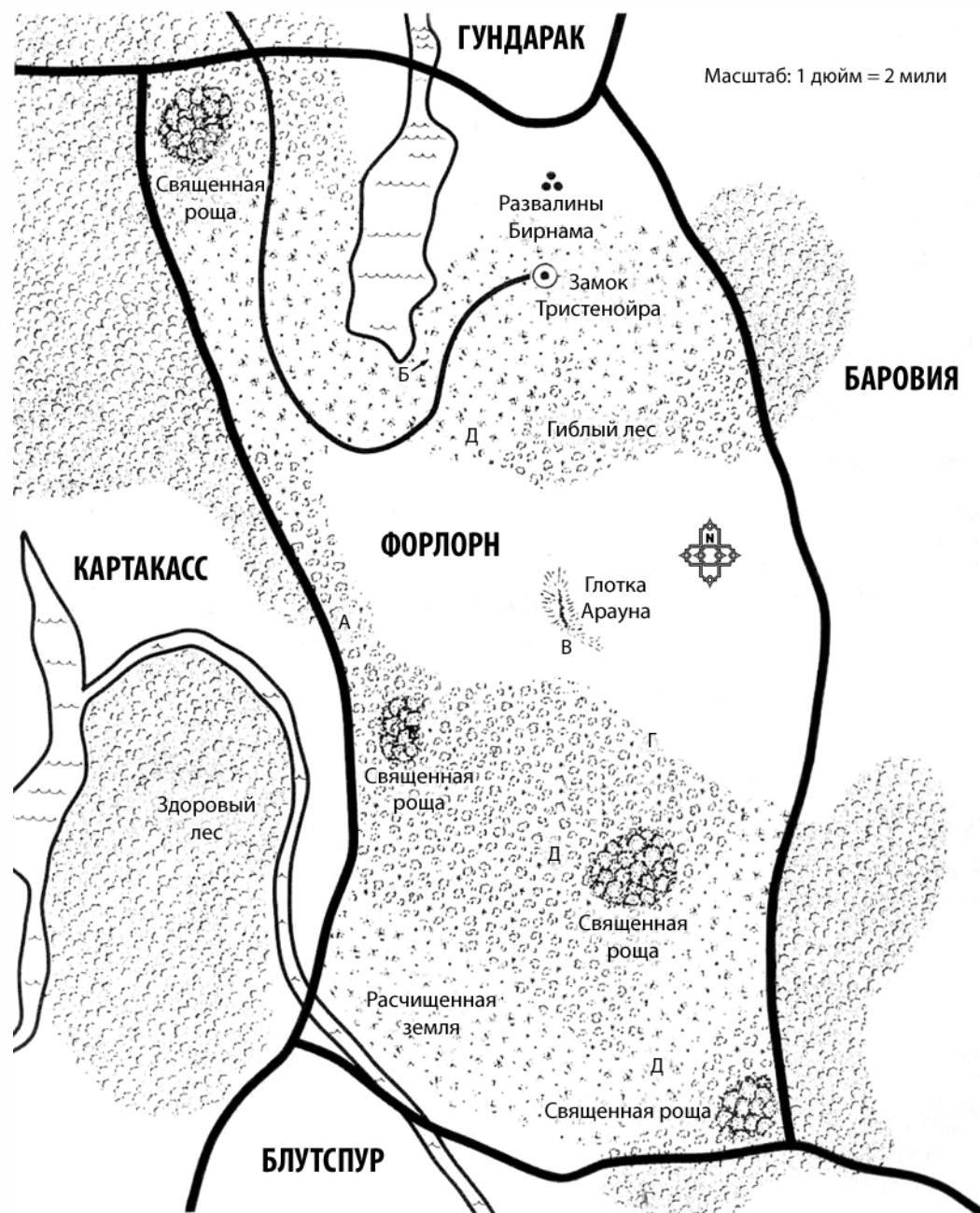
Заключение

Во время битвы с мёртвоголовым деревом гремишки истерично воют, громко вопя каждый раз, когда кто-нибудь наносит успешный удар. Если герои побеждают, то гремишки бросают все украденные у них предметы и убегают, прячась в ближайших норах.

Если в ране кого-нибудь из персонажей останется семя мёртвоголового дерева, у героя появится неприятная возможность почувствовать, как ростки дерева пускают побеги внутри его тела (см. описание дерева в *Скорбящей земле*). К счастью, друиды Форлорна знают, как извлечь и уничтожить эти ростки.

* Ряд приведённых здесь статистик мёртвоголового дерева не совпадает с указанными на стр. 81 *Скорбящей земли*. Рекомендуется пользоваться статистиками из *Скорбящей земли*.—прим. перев.

КАРТА ФОРЛОРНА



- А—место, где герои попадают в Форлорн (приключение «Тропа слёз»).
- Б—пещера, в которой живёт Свендар (приключение «Тихие воды»).
- В—Пещеры Мертвецов (приключение «Пещеры мертвецов»).
- Г—лагерь гоблунов (приключение «Пещеры мертвецов»).
- Д—пещеры друидов (приключение «Разбитые тайны»).



Канун горя

Книга загадок

Содержание

Предисловие	119	Изольда АпБланк	127	V: Подсказки и сокровища	140
Что необходимо для игры	119	Гилан АпБланк.....	128	Сокровища замка Тристенойра.....	140
Описание приключений.....	119	Моргольт АпБланк.....	128	Таинственные послания.....	142
I: Перемещение во времени.....	120	Флора АпБланк	129	VI: Особые столкновения.....	144
Вход и выход из замка	121	III: Прочие призраки.....	130	Смерть предка	144
Разделение отряда	121	Видения	130	Нечистая ночь	144
Тот же владыка, другая эпоха	121	Духи.....	131	Тёмное предзнаменование.....	146
Связанные со временем парадоксы.....	122	IV: Мастерские персонажи и чудовища	133		
Победа над владыкой	123	Замок А—Башня Лорда	133		
II: Главные призраки	125	Замок Б—Замок АпБланк	134		
Тристан АпБланк	125	Эпоха В—Тристенойра	137		
Руэль	126	Столкновения в различных эпохах.....	139		



Как долго пленными нам быть
в тюрьме мирской?
Кто сотню лет иль день велит
нам жить с тоской?
Так лей вино в бокал, покуда
сам не стал ты
Посудой глиняной в гончарной
мастерской.

Омар Хайям. Рубаи*

Добро пожаловать в тёмное сердце Форлорна, в нависший над бездной замок Тристенойра. В его каменных развалинах по ночам властвуют призраки, а смертные трясутся от страха в ожидании рассвета. Лишь немногие из вошедших в его унылые залы смогли ещё раз пересечь разваливающийся мост и выйти из замка живыми. Те же, кто пережил такое путешествие, рассказывают зловещие истории о призрачных силуэтах, изменчивых коридорах и ужасных чудовищах. «В замке Тристенойра всё не такое, каким кажется,— рассказывают они дрожащими губами,— В нём само время теряет смысл».

Настоящая книга описывает приключения, происходящие в стенах замках Тристенойра. Эти приключения завершают события, описанные в *Унылых встречах*— другой части сборника *Замки Форлорна*. В *Кануне горя* герои встретятся с обитателями трёх замков и получат шанс раскрыть некоторые тайны этой безлюдной страны.

Перед изучением этой книги Мастеру следует ознакомиться с входящей в настоящий сборник книгой *Скорбящая земля*, в которую включены описания всех помещений замка, а также игровые характеристики его главных призрачных обитателей. Чтобы понять события, описанные в *Кануне горя*, мастер должен ознакомиться с историей Тристана АпБланка, а также с прошлым всех других призраков, описанных в разделе «Жертвы любви» *Скорбящей земли*. Приключения в этой книге представляют собой, по сути дела, переплетение нескольких историй о загадочных убийствах. Мастер должен знать даты, обстоятельства и причины каждой из смертей.

Что необходимо для игры

Канун горя предполагает, что в игре участвуют от четырёх до шести персонажей 4—6 уровня. Для сражения с обитающими в замке призраками необходимо зачарованное оружие, к тому же шансы персонажей на победу возрастают, если у них есть посвящённый божеству друидов кусок оленьего рога или священный символ Беленуса (см. «Воющая месь» на стр. 100 и «Разбитые тайны» на стр. 103 *Унылых встреч*). Приключения в этом сборнике построены вокруг разгадки тайн, поскольку у персонажей, при их уровне опытности, практически нет шансов изгнать призрачных обитателей замка Тристенойра.

Предполагается, что помимо *Руководства мастера (DMG)* и *Руководства игрока (PHB)*, Мастер имеет доступ к книге *Равенлофт: Царство ужаса (TSR 1053)* и к *Сборнику монстров Равенлофта I (TSR 2122)*. Очень рекомендуется, хотя и не обязателен, *Трактат Ван Рихтена о призраках (TSR 9355)*.

Во время приключений в замке персонажам могут встретиться следующие чудовища: видение* (geist), гоблун**, гремишка*, дух*** (haunt), потерянный**, оборотень*** (верекрыса), крыса*** и ворг***.

* *Равенлофт: Царство ужаса (TSR 1053)*

** *Сборник монстров Равенлофта I (TSR 2122)*

*** *Сборник монстров, части I и II*

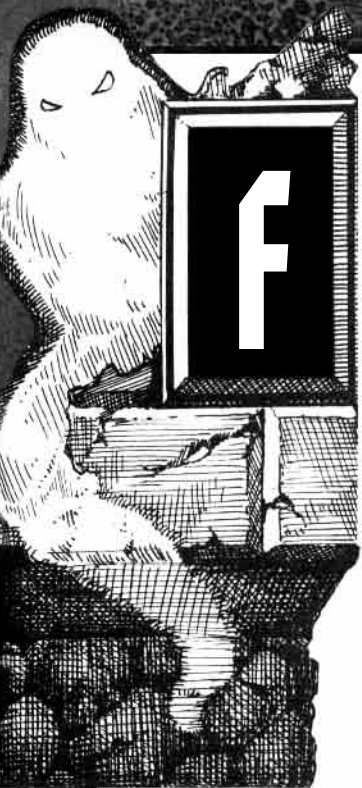
Описание приключений

Приключения в *Кануне горя* построены в свободной форме. Вместо описания каждой конкретной комнаты, эта книга указывает несколько мест, где можно встретить того или иного мастерского персонажа или чудовище, а также где можно отыскать сокровища и ключи к разгадкам. По мере того, как персонажи исследуют замок, мастер должен постепенно нагнетать напряжение, оставляя самые неприятные сюрпризы на десерт. В конце концов у персонажей должно остаться чувство, что они сами загнали себя в угол... запятнанный их собственной кровью!

Обратите внимание, что все помещения замка в этой книге отмечены цифрами в скобках, например «вход в замок (161)». Эти цифры позволяют найти помещение на карте замка, изображённой на плакате.

* Перевод О. Румера.

I: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЕНИ



*or if such holy song
Enwrap our fancy long,
Time will run back,
And fetch the age of gold...*

John Milton. The Hymn

Перемещение во времени может случиться только тогда, когда все персонажи находятся в одном помещении. При этом комната, в которой они пребывают, остаётся в прежней эпохе, но весь остальной замок сдвигается в иной период времени. Лишь только после того, как все персонажи выйдут из комнаты, она также сдвинется в новую эпоху.

Перемещение во времени может идти вразрез с основными законами физики или нашими представлениями о реальности. Например, персонаж, проводящий рукой по сплошной стене, может вдруг обнаружить проход — дверь, существующую лишь в эпохе, в которой находится весь остальной замок! Лишь пройдя через невидимую дверь, персонажи обнаружат, в какую эпоху они попали. Точно так же, если в комнате, где находятся персонажи, есть дверь, которой нет в новой эпохе, то при попытке пройти через эту дверь они ударятся о невидимую стену.

Если попробовать несколько раз перешагнуть туда-сюда через порог, то перемещение во времени не произойдёт. Есть три способа, которыми Мастер может определить, когда происходят такие сдвиги.

1) Случайный метод: в замках Форлорна есть «спусковые механизмы» перемещения во времени, отмеченные на карте символом Р. Каждый раз, когда персонажи проходят по одному из «спусковых механизмов», они могут попасть в другую эпоху. После того, как герои прошли по такому квадрату и затем все вместе собрались в одной комнате, бросьте процентные кубики.

Перемещение во времени

01—33%	Замок А
34—66%	Замок Б
67—99%	Замок В
00%	Особая эпоха

Если на кубиках выпадет та эпоха, в которой персонажи находятся сейчас, то перемещение во времени не произойдёт.

Обратите внимание, что с вероятностью 1% герои могут случайно угодить в «особую» эпоху. Это либо 1594 год, в котором были убиты родители Тристана, либо 2624 год (1237 год по баровийскому летоисчислению), в котором замок Тристеннойра будет полностью разрушен, а его владыка будет освобождён от проклятия (см. «Нечистая ночь» настр. 144 и «Тёмное предзнаменование» настр. 146).

2) Метод «комната за комнатой»: чтобы решить, произойдёт ли перемещение во времени, Мастер может бросать процентный кубик каждый раз, когда герои входят в помещение, существующее в нескольких эпохах. Как и в предыдущем случае, та комната, в которой находится отряд, останется в прежней эпохе и в ней не будет никаких признаков перемещения, но весь остальной замок вокруг героев преобразится. Таким образом, персонажи могут выйти из комнаты через ту же дверь, через которую они только что вошли, и обнаружить, что помещение, в котором они были минуту назад, полностью переменялось!

Если применяется метод «комната за комнатой», то предлагается использовать вероятность сдвига во времени 20%: если процентные кубики показывают 20 или меньше, сделайте ещё один бросок и сравните результат с таблицей «Перемещение во времени». Если на кубиках выпадет та эпоха, в которой персонажи находятся сейчас, то перемещение во времени не произойдёт. Если персонажи физическим или магическим способом проходят сквозь стену, то они всегда остаются в прежней эпохе. Порталами в другое время могут служить лишь настоящие двери.

3) На выбор Мастера: Мастер может перемещать героев во времени попросту по своему желанию. Этот метод может помочь окружённому чудовищами отряду спастись от преследователей (чудовища и мастерские персонажи всегда остаются в своей эпохе), или же, наоборот, внезапно переместить слишком уверенных в себе героев нос к носу с противниками. Лучше всего в этом методе то, что Мастер может использовать перемещения во времени в критические моменты, чтобы сделать игру ещё более зловещей и пугающей.

Течение времени

Мастер может отслеживать течение времени в различных эпохах тремя способами.

1) Независимый отсчёт времени: время течёт независимо во всех трёх эпохах. Пока в замке А проходят лишь несколько минут, в замке Б может пройти час, а в замке В пролетят несколько дней.

Преимущество этого способа заключается в том, что он позволяет Мастеру ускорить или замедлить время между важнейшими событиями, предоставляя героям больше (или меньше!) времени для обдумывания планов, спасательных операций и контратак. Иными словами, в других эпохах

I: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЕНИ

может пройти сколько угодно времени, и Мастер может переместить отряд в любой момент дня и ночи в другом периоде времени.

Недостаток этого метода в том, что требуется следить за отсчётом времени во всех трёх эпохах.

2) Отсчёт времени с постоянной скоростью: во всех трёх эпохах время течёт с одной и той же скоростью. Иначе говоря, если в замке А проходит 10 минут, то в замках Б и В пройдёт столько же времени. Время течёт с такой скоростью, с которой его наблюдают персонажи.

Преимущество этого метода в том, что для учёта времени достаточно вести лишь одну таблицу. Есть у него и недостаток: Мастер должен всё время высчитывать, насколько продвинулось время в других эпохах с момента последнего пребывания там персонажей. Достаточно ли прошло времени для того, чтобы мастерский персонаж успел вылечиться? Насколько далеко могли уйти чудовища, и где они теперь находятся?

3) Отсчёт времени с «замораживанием»: время течёт лишь в той эпохе, в которой находятся герои. Этот метод самый простой в плане отслеживания,

однако он даёт Мастеру меньше всего возможностей по управлению приключением. Персонажи, ожидающие определённое событие, которое должно произойти в той или иной эпохе, должны попасть в нужную эпоху и дожидаться, пока событие не произойдёт. Кроме того, если Мастер использует этот метод, то он должен запоминать, где во время перехода во времени находился каждый из мастерских персонажей. Когда герои снова вернутся в эту эпоху, все мастерские персонажи будут по-прежнему находиться там же, где они были раньше.

Некоторые герои могут попробовать воспользоваться таким течением времени. Если они знают, что раненый Тристан «заморожен» в той или иной комнате в определённой эпохе, то они могут попытаться отдохнуть и вылечиться в другой эпохе, планируя позже вернуться и покончить с противником. С подобными уловками можно бороться так: перемещение во времени не перенесёт персонажей в ту эпоху, куда они хотят попасть, или же оно вообще не произойдёт. Если после этого герои отправятся в следующую комнату, чтобы попытаться попасть в ту эпоху, куда они хотят, то к тому моменту, когда они вернутся в комнату, где находился Тристан, он уже успеет сбежать.

Вход и выход из замка

Войти в замок Тристенойра и выйти из него можно *лишь в эпоху замка В*. Если герои обнаружат в замке А или Б выход, ведущий за пределы крепости, они не смогут пройти через него никаким способом. Они могут слышать раздающиеся снаружи звуки, чувствовать запахи и даже ощущать дуновение ветра и капли хлещущего через проход дождя, но все попытки выйти оказываются тщетными. Невидимая сила не даёт персонажам покинуть замок, и ей не способны

противостоять никакие заклинания или способности. Заметьте, что пределы замка включают всё, что находится внутри внешних стен, даже если они ещё не построены: персонажи могут находиться снаружи замка А, при условии, что они остаются в пределах будущей крепостной стены.

Несмотря на то, что герои не могут выйти за пределы замка А или Б, мастерские персонажи и чудовища могут свободно входить в замок и выходить из него. Однако эти существа не перемещаются во времени и *всегда* остаются в одной и той же эпохе.

Разделение отряда

Будет лучше, если Мастеру удастся избежать проблем, связанных с одновременным вождением по замку Тристенойра нескольких групп персонажей. Мастер должен попытаться убедить героев не разделять отряд. Если персонажи всё же решат разделиться, то различные отряды героев могут одновременно оказаться в одной и той же комнате — но в разных эпохах! Это может привести к занимательным ситуациям. Например, стены комнаты в замках Б и В могут внезапно почернеть от *огненного шара*, брошенного в той же комнате в замке А, а манускрипт, попавший в замке А под удар огня, в будущем мгновенно обратится в пепел. Если все герои в замке Б будут убиты, их скелеты могут внезапно возникнуть в той же комнате в замке В!

Тот же владыка, другая эпоха

Хотя персонажам, по сути дела, предстоит встретиться в замках Форлорна троих Тристанов (в телесной оболочке), — по одному в каждой из эпох, — Мастер не должен забывать,



что все три Тристана—это одна и та же личность. Это значит, что Тристан из замка В (известный просто как «лорд») сохраняет всю память Марка АпБланка из замка Б и менестреля АпБланка из замка А. Далее, Марк обладает памятью менестреля АпБланка, но ему неизвестно ничего из того, что произойдёт позже и что известно Тристану из замка В. Наконец, молодому менестрелю ничего неизвестно о событиях в замках Б и В. Аналогично, мастерские персонажи, существующие достаточно долго, чтобы обитать в нескольких эпохах (например, некоторые из призраков), могут помнить о своих прежних встречах с героями, но они не будут ничего помнить о персонажах, с которыми им довелось встречаться только в более поздних эпохах.

Так как Тристан не перемещается во времени, то он ничего не знает об этом явлении. Он будет очень удивлён, когда обнаружит, что смертные, противостоявшие ему в 1839 году по летоисчислению Форфара, вернулись через 95 лет, в 1934 году, и он будет ещё больше изумлён, когда они опять бросят ему вызов в 2122 году, ещё 188 лет спустя. Поначалу он может предположить, что персонажи бессмертны, или что они прожили дольше, чем отведено простым смертным, благодаря какому-то магическому устройству или заклинанию. По мере того, как он будет сталкиваться с ними снова и снова, Тристан начнёт задумываться над тем, что же творится на самом деле, особенно если герои не будут скрывать от него то, что с ними происходит. Мастер должен обязательно отметить момент, когда Тристан догадается о происходящих перемещениях во времени, так как он обязательно постарается использовать это знание в своих целях. В то же время Мастеру следует остерегаться связанных со временем парадоксов, которые могут произойти из-за такого знания, и осторожно их разрешать.

Связанные со временем парадоксы

Существует возможность того, что действия персонажей вызовут какие-либо странные противоречия между прошлым, настоящим и будущим. Их общение с различными мастерскими персонажами может изменить ход истории, который герои уже наблюдали, или даже полностью устранить из хода истории некоторых мастерских персонажей. Точно также, воздействие героев на предметы и сам замок в любой эпохе может повлиять на два других замка. Этот раздел посвящён подобным ситуациям.

Плюги

Когда герои путешествуют между эпохами и замками, вместе с собой они приносят сведения, которые могут изменить естественный ход событий. Например, если персонажи ранят Тристана в замке В, а затем попадут в замок А и расскажут молодому менестрелю АпБланку об этом столкновении, то можно предположить, что постаревший Тристан, предупреждённый заранее, мог бы предпринять меры, чтобы избежать ранения. В таком случае, столкновение в замке В не обязательно прошло бы так, как оно прошло. При этом вполне возможно, что Тристан не был бы ранен в замке В, из чего следует, что герои не могли рассказать Тристану в замке А о том, как они его ранили (так как этого никогда не происходило!), а значит, он не мог бы предпринять меры, чтобы избежать столкновения, то есть, в конечном счёте, он всё-таки *будет* ранен, что означает... что проводить игру по Форлорну станет невозможно!

Во благо игре проще принять правило «без переигрываний» и следовать нормальной последовательности событий, основанной на ходе

игры. Иначе говоря, если событие в определённой эпохе уже произошло, то противоречащие ему действия, которые произойдут позже в ходе игры (но в предшествующей эпохе) не могут вызывать изменения или переигрывания того события. В приведённом выше примере, те ранения, которые Тристан получил в замке В, не исчезнут, чего бы персонажи не рассказывали ему в замках А и Б. Тристан может попросту не поверить героям или не понять, что он получил сведения о собственном будущем, даже если ему известно, что персонажи каким-то образом путешествуют во времени. Такой способ гораздо проще, чем позволить Тристану из замка А избежать ранений, полученных в замке В, тем самым лишая героев заработанных пунктов опыта, исцеляя их от полученных ран, возвращая им потраченные заклинания и так далее.

Кроме того, персонажи могут вызвать парадокс во времени, изменив судьбу мастерского персонажа. Например, если героям удастся каким-либо образом спасти Изольду АпБланк в замке А, то она не сможет стать одним из призраков, обитающих в замках Б и В, даже если персонажи с ней там уже встречались. Чтобы объяснить подобный парадокс, вызванный действиями героев, мастеру достаточно сказать, что всё, что они предприняли, пошло прахом из-за событий, на которые персонажи не могли повлиять. Если, например, персонажи, узнав о том, что в подземельях замка В будет убит друид, перенеслись в замок Б и оставили там предупреждение, которое должны будут передать друиду после его рождения, то об их предупреждении забудут или ему не поверят. Точно так же, если герои освободят в замке Б мастерского персонажа, которого они видели убитым в замке В, то после прощания с героями этого персонажа снова возьмут в плен и он будет убит, как это и должно было произойти.

Предметы

Парадоксы времени могут произойти и в тех случаях, когда герои взаимодействуют с предметами или помещениями, которые существуют в нескольких эпохах. Например, если в предшествующей эпохе персонажи унесут из комнаты определённый предмет, то его не будет на месте в более поздних версиях замка, даже если герои уже видели его там в последующей эпохе. Если уничтожить или повредить комнату в замке А, то разрушения можно будет увидеть в замках Б и В, даже если персонажи уже видели эту комнату неповреждённой раньше по ходу приключения, когда находились в более поздней эпохе.

Чтобы следить за состоянием предметов, на которые повлияли персонажи, Мастер должен аккуратно записывать, в какой комнате и в какой эпохе герои нашли каждый предмет. Тогда, случись персонажам войти в ту же комнату в предшествующей эпохе, мастер сможет определить судьбу предметов, которые герои должны будут найти в будущем, а также нынешнее местонахождение этих предметов. Предмет по-прежнему зависит от событий в прошлом, даже после того как персонажи нашли его и забрали из той комнаты, где он лежал. Например, древняя рукопись, которую герои нашли в замке В и унесли с собой, может внезапно обратиться в пепел, если члены отряда впоследствии попадут в замок А и вызовут *огненный шар* в комнате, где лежит та же самая (но пока ещё новая) рукопись.

Находчивые персонажи могут быстро сообразить, как извлечь выгоду из перемещений во времени и попробовать утратить количество найденных полезных предметов. Например, обнаружив волшебный меч в замке В, они могут попытаться попасть в замки А и Б и отыскать меч ещё два раза, надеясь тем самым заполучить три меча. Подобные парадоксы разрешаются очень легко: меч,



который они нашли в замке В, можно разыскать и в замке А, но как только персонажи возьмут его, то тот меч, который они нашли в замке В, исчезнет. Иначе говоря, если меч унесли из замка А, то его никогда не было в замке В и герои не могли его там найти.

Подводя итог, скажем, что если только изменение хода истории не предусмотрено описанными в этой книге приключениями, и если Мастер не готов постоянно «исправлять» историю, чтобы она не противоречила действиям персонажей, то любые попытки изменить прошлое обречены на неудачу. Парадоксы времени могут доставить удовольствие, но они могут оказаться и слишком запутанными; в последнем случае, не пытайтесь свести все факты в единую непротиворечивую

картину и просто постарайтесь получить от этих противоречий удовольствие.

Победа над Владыкой

Определить, что все три Тристана-вампура, а также его призрак—это одно и то же существо, которое одновременно является владыкой Форлорна, не говоря уже о том, чтобы уничтожить его, должно быть чрезвычайно сложной задачей. Более поздние версии Тристана могут сохранить раны и шрамы, полученные в предыдущих эпохах, что даст возможность связать три личности воедино. Однако понять, что именно Тристан является владыкой Форлорна—это совершенно другая задача, а уничтожить его должно

I: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЕНИ

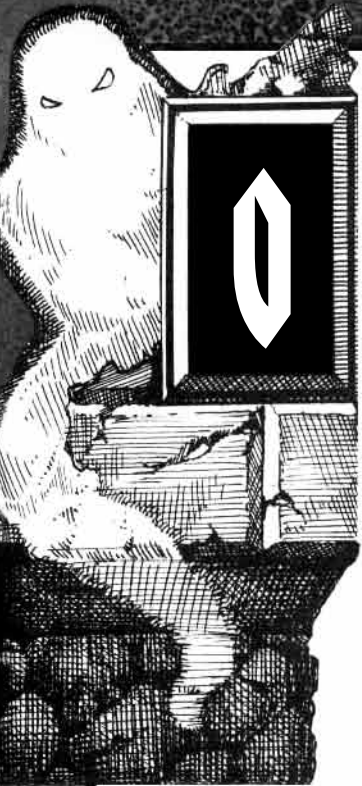
быть вообще практически невозможно. Если с Тристаном удастся покончить навсегда, то с карты ядра Равенлофта может пропасть целый домен!

Тристана можно уничтожить навсегда, если герои узнают о том, что в дни солнцестояний и равноденствий он становится смертным и впадает в сон (см. стр. 19 *Скорбящей земли*), и если они обнаружат путь в его убежища и проникнут туда (комнаты 156 и 158 на карте). Кроме того, настоящее поражение может угрожать владыке Форлорна, если персонажи смогут попасть в 1594 год—год рождения Тристана—и будут действовать верным образом, как описано в приключении «Нечистая ночь» на стр. 144 этой книги.

Если Форлорн останется без владыки, то домен ждёт одна из трёх возможных судеб. Самое простое решение—найти нового владыку. Если Тристан будет уничтожен во время равноденствия или солнцестояния, то вся история Форлорна останется без изменений, а владыкой домена станет Херрд из клана АпКи или один из обитающих в замке призраков. Можно даже провести интересное приключение-продолжение, в ходе которого определится, кто наследует власть над Форлорном. Если прошлое Тристана будет изменено, то Эндрю АпФиттл может впасть во зло, потерять статус паладина и фактически повторить историю Тристана. В таком случае семья АпБланков станет

семьёй АпФиттлов и приведёт Форфар к его судьбе—превращению в Форлорн. Второй возможный вариант развития событий после уничтожения Тристана—поглощение Форлорна, неожиданно потерявшего своего владыку, Картакассом или Баровией. Возможно даже начало войны за власть над новыми землями между оборотнями и нежитью. Наконец, последний вариант заключается в том, что Форлорн попросту исчезнет. В таком случае Мастер возьмёт волшебную резинку и сотрёт Форлорн с карты Равенлофта.

II: ГЛАВНЫЕ ПРИЗРАКИ



ни скользили, проходили,
Как люди сквозь туман,
Луну дразнили под кадрили,
Сгибая ловко стан.
С чредой поклонов церемонных
Шли из различных стран.

Оскар Уайльд. Баллада
Рэдингской тюрьмы*

Каждый призрак в замке Тристенейра должен внести свою лепту в разгадывание отвратительной истории Форлорна. Когда герои раскрывают тайну очередного духа, на своё место встаёт ещё один кусочек мозаики, собрав которую, можно увидеть всю картину. В этой главе рассказывается о том, что каждый призрак может поведать о Тристане. Кроме того, здесь указаны типичные места обитания духов и возможные сценарии встреч с ними. Все игровые характеристики, история и повадки каждого из призраков находятся в книге *Скорбящая земля*.

Тристан Анбланк

С призраком Тристана можно встретиться в любом месте каждого из трёх замков, но лишь по ночам. Мастеру стоит постараться сохранить в тайне то, что это и есть повелитель страны. Герои могут быстро догадаться, что владыка Форлорна — один из призраков, но они не будут знать, *какой именно* дух повелевает домом.

В то время как днём обаятельный Тристан-вампур попытается подкупить и обмануть персонажей, чтобы убедить их помочь ему спастись от проклятия Руэль, по ночам его бестелесный дух будет нападать на тех, кто, по его мнению, противостоит ему или имеет шанс убедить других обернуться против владыки Форлорна. Днём Тристан — дружелюбный и привлекательный персонаж, но ночью он всегда превращается в злую неистовую силу. Он не станет действовать наобум, но наверняка будет рассматривать героев как реальную угрозу.

Призрачный Тристан нападёт на всякого, кто войдёт в помещения 135, 138, 140, 156, 158, 163, 166, 168, 169, 170 или 171 (см. карту замка). Вероятность того, что в момент вторжения он будет поблизости и заметит героев, равна 20%.

Предлагаемые сценарии

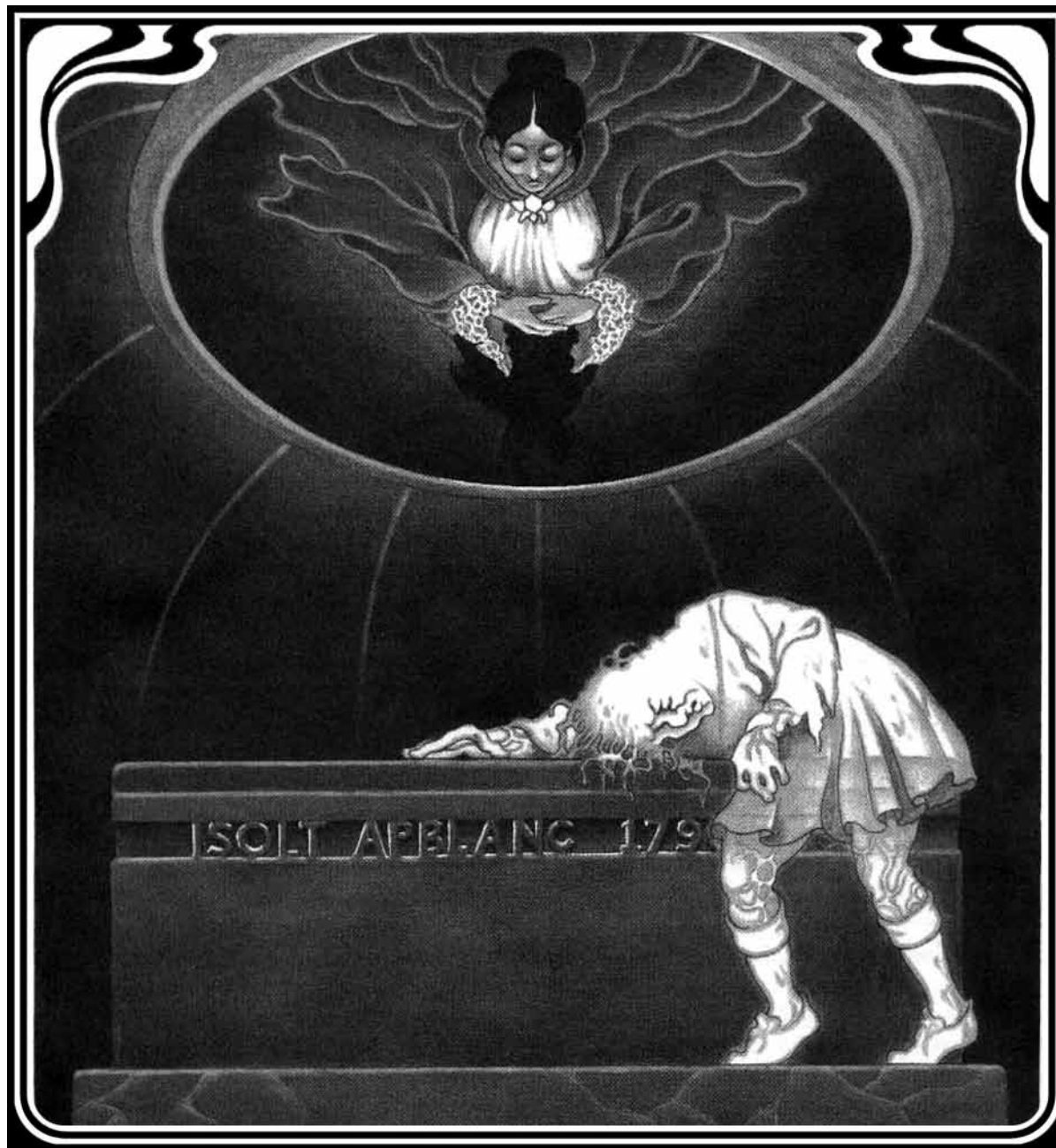
- Проходя ночью по внутреннему двору, герои слышат тихий плач, доносящийся из склепов (помещения 34, 35 или 36). Если они откроют дверь любой гробницы, то увидят призрачный силуэт, прислонившийся к стоящему там саркофагу. Из уст фигуры вырывается глухой стон: «Почему? Почему смерть тебя забрала?» Затем призрак замечает персонажей, его лицо искажается яростью и он бросается на них. Проходя сквозь одного из героев, Тристан использует свою способность *вызывать отвращение* (*cause revulsion*), а затем исчезает, погрузившись в землю.
- Герои осматривают расставленные доспехи (комната 38). Если кто-нибудь из персонажей приподнимает забрало на рыцарских доспехах, то оказывается, что внутри них находится призрак Тристана. Выходя из доспехов, Тристан пристально смотрит на одного из героев, использует свою способность *ускорять*

старение (*accelerate aging*), а затем ускользает сквозь стену.

- Герои осматривают мастерскую художника (комната 75). Если они обыскивают северную башенку, то находят в тени за стулом картину, закрытую пыльным покрывалом. Под покрывалом оказывается очень реалистичный портрет призрачного Тристана в натуральную величину. В то время как персонажи рассматривают картину, призрачный Тристан выходит из неё и нападает на героев.
 - (Только в замке Б) Персонажи слышат, как Тристан завывает в обеденном зале (помещение 13). Если они решат проверить, что это было, то обнаружат, что вокруг стола сидят шесть мертвецов, упавших лицами в тарелки с недоеденной пищей. Это — наёмники, не угодившие Тристану.
 - (Только в замке В) Герои слышат зловещие звуки арфы, доносящиеся из танцевального зала (помещение 98). Отправившись туда, они обнаружат двух гоблунов, которые, нелепо дёргаясь, движутся в гротескной пародии вальса. Тристан наблюдает за ними. Он замечает персонажей и ускользает сквозь стену. Мёртвые тела гоблунов, которыми Тристан управлял с помощью своей способности *подчинять жертвы* (*dominate victims*), безжизненно падают на пол.
 - Герои входят в комнату для приёмов (помещение 79). Тристан восседает на троне, барабанивая призрачными пальцами по подлокотнику. Не поднимая взгляда, он произносит: «Да? Говорите быстро. Если ваша просьба благоразумна, я дарую вам то, что вы просите».
- Независимо от того, что попросят персонажи, ответ Тристана будет кратким: «Отказано! Убирайтесь или умрите!» У отряда

* Перевод В. Брюсова.

II: ГЛАВНЫЕ ПРИЗРАКИ



будет достаточно времени, чтобы выбежать из комнаты и отбежать по коридору на безопасное расстояние до того, как Тристан начнёт *завывать* (*keen*).

- Если персонажи на закате находятся вблизи кладовой 140, то они услышат крики мучительной агонии. Сегодня Тристан выбрал эту комнату, чтобы покинуть своё тело во время превращения из вампура в призрака. Если герои попадут в комнату за 2 раунда, то они станут свидетелями его последних предсмертных судорог и должны сделать проверку Ужаса. Призрак Тристана немедленно нападёт на героев, чтобы уничтожить свидетелей. С этого момента Тристан будет открыто пытаться заточить персонажей в темницу или убить их.

Руэль

Призрак приёмной матери Тристана обитает во всех трёх замках. При первой встрече с персонажами она появляется попросту в виде туманной дымки, но Мастер должен устроить эту встречу в таком месте и в такой момент, чтобы у персонажей появились опасения. Одновременно Тристан-вампир всё время старается вызвать у персонажей страх перед Руэль, пытаясь привлечь их на свою сторону в борьбе против «злого властелина». Если герои совершат что-нибудь, направленное против духа Руэль, то она сочтёт их своими врагами и при последующих встречах будет нападать на них. Нападения продолжатся и в будущих эпохах, в которых Руэль помнит о вражде с персонажами, даже если позже герои узнают, что она — не владыка Форлорна.

Если герои уже встретили во внутреннем дворе призрак Флоры АпБланк, то они слышали от неё имя Руэль и могут догадаться, что женщина-друид — та самая, кому Флора пыталась отдать

II: ГЛАВНЫЕ ПРИЗРАКИ

свое дитя. Если они спросят Руэль о младенце, она ответит: «Этого ребёнка надо было убить! Кровь никогда не лжёт. Если бы только я знала тогда всё то, что знаю сейчас... Но прошлого не вернуть».

Если Руэль настроена не враждебно, то она может поведать героям, что младенца звали Тристаном, и что он был сыном вампира Райвелина Ап-Тоша и смертной женщины Флоры АпБланк. Она кратко расскажет о жизни Тристана до мгновения собственной смерти. С этого момента память Руэль полна провалов. Хотя она стала призраком сразу же после смерти, она была свидетелем далеко не всех главных событий. Поэтому она не знает ничего об Изольде и её детях, или о слугах и пленниках Тристана.

Основное предназначение Руэль — предупредить героев о том, что менестрель АпБланк, Марк и Тристан — это одно и то же лицо, если они не смогут додуматься до этого сами. Она также намекает на то, что если бы Тристан был убит во младенчестве, то Форфар никогда не стал бы землёй зла, Форлорном. Очевидно, что эти сведения разрешат многие из загадок Форлорна, поэтому Мастеру следует отложить беседу с Руэль до тех пор, пока герои не закончат обыскивать замок, или пока они не будут полностью сбиты с толку.

Руэль всей душой ненавидит Тристана и предотвратит отряду любые сведения, которые позволят героям мучать владыку Форлорна. Она не хочет, чтобы Тристан погиб и тем самым освободился от проклятия, поэтому, даже помогая персонажам, Руэль будет сознательно скрывать от них сведения, которые могли бы привести к такому исходу.

Предлагаемые сценарии

- В любой эпохе герои беседуют с Тристаном-вампиром. Руэль появляется в виде дымки, создаёт иллюзию священной рощи и воссоздаёт сцену своего убийства. Тристан реагирует

на эту сцену смесью ужаса и ярости, а затем пытается убедить персонажей, что они только что столкнулись с владыкой Форлорна и были свидетелями одной из её злых иллюзий. Если ему удастся убедить героев напасть на Руэль, иллюзорная священная роща обратится в гниющий лес, и Руэль атакует Тристана. Позвольте персонажам поверить, будто Руэль нападает и на них: если они проявят враждебность, то она будет защищаться.

- (Только в замке В) Руэль использует свою способность *заманивать жертв* (*lure victims*), чтобы привести героев к тюремным камерам (помещение 148). Там они найдут заключённого друида. Руэль действует не из жалости к друиду, а чтобы помешать Тристану.

Этот же сценарий можно использовать для того, чтобы привести героев к тюремной камере Бренгейн, в помещение 166 (только в замке А).

Изольда АпБланк

Призрак Изольды АпБланк обитает в замках Б и В, но в замке А Изольда ещё жива. Её призрака можно встретить в любом месте крепости, где она бесконечно обыскивает её комнаты и коридоры. Однако она ничего не знает о помещениях 151—158 и 163—171, поэтому там её найти нельзя. Наиболее вероятные места, где можно встретить призрачную Изольду (с вероятностью 50%) включают её гробницу (помещение 36), спальню Бренгейн (комната 99), её собственную спальню (комната 119), незавершённую часовню (комната 134) или лазарет (комната 137).

Предлагаемые сценарии

- Если персонажи сильно изранены, то Изольда появится перед ними и приведёт отряд

в лазарет (комната 137). Там она укажет на шкаф у южной стены, в ящиках которого герои найдут три дозы одного из следующих зелий (бросьте 1d4): 1) *эликсир здоровья* (*elixir of health*), 2) *зелье сверхлечения* (*potion of extra healing*), 3) *зелье лечения* (*potion of healing*), 4) *зелье живучести* (*potion of vitality*).

С другой стороны, из-за того, что призрачная Изольда склонна ко злу, она может привести здоровый отряд к чему-нибудь из следующего списка (по выбору Мастера): *зелье забвения* (*potion of delusion*), 2) *эликсир безумия* (*elixir of madness*), 3) яд типа J. Кроме того, Мастер может заставить Изольду сначала помочь отряду, а потом обмануть героев и причинить им вред.

- (Замки Б и В) Персонажи обнаруживают призрачную Изольду за письменным столом в её спальне (комната 119). Она пишет что-то на листке бумаги, затем сворачивает его и кладёт в запёртый ящик, даже не открыв его. Затем Изольда встаёт, через комнаты 123, 124 и 132 поднимается на крышу 136 и бросается вниз с балкончика, во время падения превращаясь в туман.

Если персонажи откроют запёртый ящик, то обнаружат там старое, покрытое пылью письмо (см. письмо на следующей странице).

- Когда герои исследуют подземелья (помещение 148), они находят там либо горожанку (в замке Б), кровью которой питается Тристан, либо женщину-друида (в замке В), которую пытали его прислужники. Если герои встречались с Изольдой и слышали её мольбы отыскать Бренгейн, то они заметят, что найденная женщина по описанию очень похожа на дочь Изольды. К сожалению, заключённая обезумела и не может назвать своё имя. Если персонажи освободят женщину и вынесут её наверх, то они встретят Изольду (если она ещё

II: ГЛАВНЫЕ ПРИЗРАКИ

Убийца!

Когда-то я называла тебя возлюбленным. Хотя я знала о довлеющем над тобой ужасном проклятии, я надеялась, что с помощью Дианкехты смогу исцелить тебя от страданий и спасти тебя.

Мы говорили о том, что мы можем провести вместе вечность, но я не желала делить с тобой бессмертие! Какая мне будет от него радость, когда оба наших дорогих мальчика мертвы, а догь безвозвратно потеряна?

Я верила, что ты разделяешь мою скорбь, но теперь в глубине сердца я знаю, что Моргольт был убит твоей рукой! Какое же отвратительное, жёсткое злодеяние ты совершил той ночью!

Воистину, ты — заблудшее создание, и ты навлекшь гибель на нас всех! Не вижу другого выхода, кроме как навсегда покинуть этот бледный, безотрадный мир. Быть может, Дианкехт отвернет меня, когда я наду в его святые руки, но лучше быть навегда проклятой, чем провести вечность с тобой!

Изольда

Письмо Изольды

не высказывала свою мольбу, то сделает это сейчас). Если герои представят пленницу как её дочь, то Изольда впадёт в ярость и нападёт на них, применяя свою способность *вызывать отчаяние* (*cause despair*), а затем начнёт налагать заклинания.

- Когда персонажи пытаются отдохнуть в замках Б и В, Изольда бродит по коридору за их дверью и зовёт Бренгейн наводящим страх голосом, вынуждая героев сделать проверку Ужаса. Спящие персонажи видят кошмары и не получают от отдыха никакой пользы.

Гилан АпБланк

Призрак Гилана АпБланка существует во всех трёх эпохах. Чаще всего Гилана можно встретить в его гробнице (помещение 35), во внутреннем дворе (область 37), в его спальне (комната 100) или в комнате для игр (помещение 103). О Тристане он не может рассказать ничего, за исключением того, что он — отец Гилана. Мальчик может описать трёх других призраков, которые уже обитали в замке, когда сам он ещё был смертным: Руэль, Флору и Тристана (хотя Гилан может описать Тристана в его призрачной форме, мальчик не знает, что это — его отец). Гилан уверен, что Изольда и Моргольт всё ещё живы. Он может немного рассказать о своей семье, но только до момента собственной смерти и с точки зрения ребёнка. Если попросить мальчика рассказать о его смерти, то он не может удержаться от рыданий, растворяется в воздухе и исчезает.

Предлагаемые сценарии

- Гилан кормит свою призрачную собачку Петикрию в одной из кухонь (помещения 10, 15 или 108) или кладовых (11, 47 или 107). При появлении героев он просит их вылечить пёсика от болезни, от которой тот потерял аппетит. Когда персонажи не смогут (или откажутся) помочь Петикрию, Гилан впадёт в ярость и начнёт швыряться различными предметами, используя свою способность к телекинезу.
- Во внутреннем дворе (область 37) на персонажей нападают волки. Когда один из волков получает ранение, он воет от боли. Призрак Гилана появляется из своей гробницы (помещение 35) и с воплем «Оставьте его!» нападает на волков. Спустя один раунд он вскрикивает, падает на землю между волками и расплывается в воздухе.

- Гилан очень хочет, чтобы кто-нибудь с ним поиграл. Чтобы заставить одного из персонажей поиграть с ним в прятки, он украдёт у него с помощью телекинеза какую-нибудь ценную вещь (например, оружие или волшебный предмет) и убежит с ней. В погоне за Гиланом герои могут обождать весь замок. Мальчик отлично знает каждый закоулок во всех трёх эпохах. Это столкновение можно использовать, чтобы привести персонажей к потайной двери.

Моргольт АпБланк

Призрак Моргольта АпБланка существует во всех трёх эпохах. Чаще всего его можно встретить в оружейных комнатах (помещения 6, 110 или 159), в оружейной мастерской (комната 39), в комнате для дуэлей (70), в гостевой спальне, где он умер (комната 73) или в его собственной спальне (комната 102).

Моргольт может рассказать героям историю семьи АпБланков вплоть до момента своей смерти. Ему известно, при каких обстоятельствах погиб Гилан, и он может рассказать персонажам о спорах своих родителей относительно религии. Однако Моргольту неизвестна истинная природа его отца, и он не знает, что именно отец убил его.

Предлагаемые сценарии

- Когда герои осматривают комнату 134, Моргольт встречает их и предлагает выставить представителя, который сразится с ним «на смерть». Если персонажи откажутся, то дух назовёт их трусами и исчезнет. Если они согласятся, то он будет сражаться до тех пор, пока не будет уничтожен или пока его противник не погибнет (после этого Моргольт растворится в воздухе).

II: ГЛАВНЫЕ ПРИЗРАКИ

На том месте, где он исчезнет, останется сложенный лист бумаги, в который завернут маленький осколок металла длиной около дюйма. На листе бумаги написано:

Её преподобию дочери Дианкехта, от святой Матери. Написано и отправлено в год милости целителя 1833.

Леди Изольда.

Когда мы готовили вашего сына Моргольта к погребению, то нашли в его ране этот осколок металла. Очевидно, что это обломок меча, которым его убили. Хотя Дункан АпДугайд скрылся, это может убедить его учителей, слуг богини Морриган, отдать его в ваши руки, чтобы его настигла кара. Если они осмотрят меч Дункана и найдут на нём выбоину, к которой подходит этот осколок, то они смогут наконец поверить, что падший священник их братства убил невинного человека, наследника семьи АпБланков.

На самом деле Моргольт был убит мечом Тристана, на котором выгравированы инициалы «Т. А.» Много лет назад Тристан спрятал его в комнате 125, 135, 138 или 140 (на выбор Мастера), и клинок оставался там в течение всех трёх эпох. Меч хранится в запертом сундуке. Имейте в виду, что место, где хранится меч, должно быть тем же, что и в описанной на стр. 130 встрече с видением.

- Моргольт появляется перед священником из отряда героев, но вместо того, чтобы бросить ему вызов, он спрашивает, не является ли персонаж жрецом Морриган. Затем Моргольт расспрашивает героя о том, как можно искупить свои грехи перед разгневанным божеством. Моргольт не осознаёт, что он мёртв, и пытается понять, что с ним случилось и почему Морриган его оставила.

Если герои убеждают Моргольта, что он умер, то юноша сильно удивляется, клянётся разыскать своего убийцу и уходит.

Позже, в такой момент, когда персонажи не смогут понять сразу, что же произошло, из гостевой спальни (комната 73) раздаётся крик: «Отец! Как ты мог?» Если герои отправятся туда, чтобы проверить, что случилось, то сквозь дверь выйдет призрак Тристана. В припадке ярости в течение одного раунда он атакует персонажей, а затем убегает. Если герои вламываются в гостевую спальню (комната 73), то видят облачко тумана, расплывающееся над кровавым пятном на полу.

- Моргольт нападает на одного из наёмников или гоблунов Тристана. Привлечённые шумом герои оказываются на месте к самому концу боя. Наёмник или гоблун вытаскивает из своей куртки маленькую книжку и швыряет её в призрака: «Держи! Не нужна мне твоя книга! Отстань от меня!» Призрак отвечает: «Но мне нужна твоя жизнь». Он наносит последний, смертельный удар, и со словами: «Ещё одна душа для тебя, моя богиня» отвешивает труп поклон. Затем призрак исчезает.

Книга — дневник Дункана АпДугайда за 1833 год. Последняя запись приведена в выноске справа.

Флора АпБланк

Призрак Флоры АпБланк обитает во всех трёх эпохах. Каждую ночь в 11 часов вечера она бежит из Бирнама в священную рощу.

Предлагаемый сценарий

- Когда Флора заканчивает своё еженощное бегство, она раскачивается на верёвке, как описано

Сегодня вечером я видел ужасающее зрелище! Когда я вышел из уборной, передо мной предстал неупокоенный дух. К счастью, на мне все ещё были мои одежды, в которых была спрятана бутылочка со святой водой. Я плеснул ею на призрака, и он убежал сквозь стену. Быть может, мои глаза обманули меня из-за сонливости и всего того, что мы с Моргольтом выпили накануне, но перед сном я запер дверь спальни от зла.

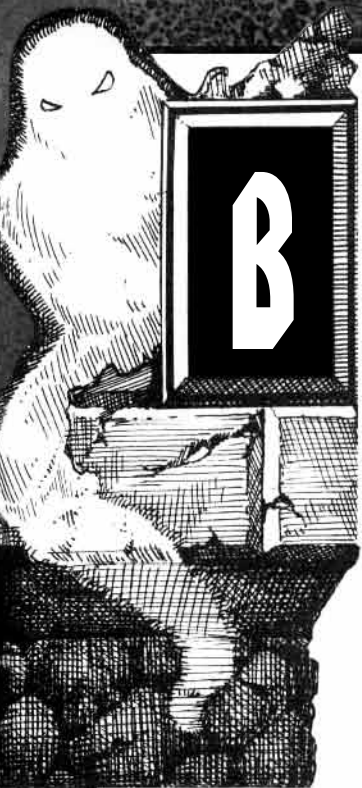
Как странно, что эти знатные люди мирно живут рядом с ходячими мертвецами! Не может быть, чтобы на то была воля Морриган. Я должен как можно скорее вытащить Моргольта из этого проклятого места. Быть может, я смогу убедить его уйти уже завтра.

Моргольт — одновременно прекрасный воин и отличный кандидат в священники. Морриган получила ещё одного доблестного слугу. Его благородство так же велико, как и храбрость. Сегодня он настоящий, чтобы я отдыхал в его покоях, тогда как сам он будет спать в гостевой комнате на жесткой кровати!

Хотел бы я быть такого же хорошего мнения о прочих членах его семьи. С матерью и сестрой Моргольта все ясно. Они поклоняются богу исцеления Дианкехту — полной противоположности нашей любимой Морриган, слава ей!

на стр. 46 Скорбящей земли, но перед тем, как исчезнуть, призрак вдруг открывает глаза. Её остекленевший взгляд падает на героев (это может вызвать проверку Ужаса). Затем Флора шепчет задыхающимся голосом: «Если в ваших сердцах есть место жалости, посадите в память обо мне маленькое деревце в священной роще в день святого праздника, и исправьте всё, что пошло не так!» Это важная подсказка, которая может привести к столкновению «Нечистая ночь» (см. стр. 144).

III: ПРОЧЕЕ ПРИЗРАКИ



*ut in the dark corners
of her palace stood
Uncertain shapes; and unawares
On white-eyed phantasms
weeping tears of blood,
And horrible nightmares.*

Alfred, Lord Tennyson

Замок Тристенора полон видений и духов, большинство из которых — жертвы аппетита Тристана-вампура или организованных им жестоких преследований. Многие из этих немертвых созданий привязаны к определённому месту, но некоторые из них свободно разгуливают по замкам Форлорна,

внося свою лепту в неопределённость и опасности, связанные с любым исследованием строения.

Эта глава описывает два типа духов, встречающихся в замках Форлорна, и предлагает сценарии, в которых их можно использовать. Они помогут придать приключениям должную мрачную и трагическую атмосферу, а также приоткроют новые тайны истории Форлорна и его призрачных обитателей.

Видения

Вообще говоря, видение (geist) — относительно безвредный дух, неживое воплощение человека, пойманного в момент гибели между смертностью и бессмертием. Чаще всего видения используют для того, чтобы напугать персонажей и предупредить их о грозящей опасности. Однако

иногда такие духи будут умышленно пытаться ввести героев в заблуждение. За дополнительными сведениями о видениях Мастеру следует обратиться к книге *Равенлофт: Царство ужаса (TSR 1053)*.

Все видения, которые можно встретить в замках Форлорна — так называемые «высшие видения» (greater geist), то есть они обладают ограниченными способностями создавать иллюзии, включающие и видимые образы, и звуки. Иллюзии обычно получаются прозрачными, и их нельзя использовать как заклинания школы Иллюзий. Как правило, персонажи легко отличат эти иллюзии от реальности, но всё равно могут их испугаться.

Видение, высшее: ТНАС0 нет; повреждений нет; класс брони (АС) 10; HD нет; передвижение 12 (полёт); особая атака: увидевшие его пугаются; особая защита: неуязвимость; сопротивляемость магии 100% (см. ниже); размер средний (М); интеллект различный; мировоззрение различное; боевой дух 20; ХР 0.

Помните, что видения появляются не на самом деле, а лишь в сознании других существ, поэтому их невозможно атаковать физически. Кроме того, видение могут заметить только те персонажи, которым оно само захочет показаться. Персонажи, позаботившиеся о том, чтобы защитить свой разум от чужого влияния, вообще не могут воспринимать видения.

В замках Форлорна видениям можно найти несколько интересных и пугающих применений.

Голоса

То один, то другой персонаж слышит время от времени женский шёпот: «Леди Изольда! Я его нашла!». В ходе игры Мастер передаёт игроку записку с описанием того, что произошло, но отказывается отвечать на любые вопросы по этому

поводу. Он лишь объясняет игроку, что когда персонаж обернулся, чтобы увидеть шепчущую женщину, то никого не заметил.

Подобные иллюзии могут быть особенно пугающими, если они происходят в такой момент, когда персонажи заняты каким-то неотложным делом, или когда они пытаются спрятаться и затаиться. Мастер может растянуть звуковые «галлюцинации» на большую часть приключения, прежде чем откроет героям источник голоса.

Когда наступит подходящий момент, Мастер напишет вторую записку, объясняющую, что теперь персонаж, который слышал голос, видит говорящую: это видение женщины в одежде служанки, шея которой сломана, а тело разбито. Она парит в воздухе как раз на такой высоте, что может шептать персонажу в ухо.

Если в отряде есть женщина, то дух служанки обратится к ней, иначе он произвольно выберет одного из героев. «Пойдёмте, моя госпожа! Пойдёмте быстрее! — зовёт она, — Я нашла меч, которым убили Вашего сына. Тот самый, от которого откололся кусочек. Он спрятан в запёртом сундуке в южной башне. Быстрее, пока милорд его не перепрыгал».

Это видение — дух горничной, прислуживавшей Изольде АпБланк. Она нашла меч, которым Тристан убил Моргольта, но сама попалась господину. Он сбросил её вниз с башни, и горничная разбилась насмерть. Меч спрятан в запёртом сундуке в одной из комнат 125, 135, 138 или 140 (на выбор Мастера). Сверьтесь со стр. 129, чтобы не перепутать место, где хранится меч.

Нежданный гость в постели

Вампур Тристан приглашает персонажей остаться на ночь. Во время сна в гостевой спальне (комнаты 71[A], 84, 90, 113 или 115) один из персонажей поворачивается во сне и внезапно

III: ПРОЧЕЕ ПРИЗРАКИ

просыпается, чувствуя бегущие по спине ледящие мурашки. В постели рядом с ним лежит дух мужчины или женщины в пропитанной кровью ночной рубашке. По ране на шее видения очевидно, что у него повреждена артерия, и вся постель быстро намокает от крови. Можно попросить персонажа сделать проверку Ужаса. Видение пытается что-то сказать, но может прошептать лишь: «Берегись... Он... Ложь...» Через мгновение дух и пятна крови исчезнут.

Сказки на ночь

Персонажи находят особую книгу и начинают её пролистывать. Это столкновение может произойти в любой комнате, но лучше всего провести его в читальном зале (комната 116) или в библиотеке (комната 135).

Книга, озаглавленная «*Рассвет мертвецов*», содержит множество превосходных гравюр. Одна из них изображает сцену, которая очень похожа на ту самую комнату, в которой находится персонаж. И даже человек на картинке чем-то внешне похож на читателя!

Затем гравюра начинает шевелиться: из-за спины читающего книгу героя к нему подкрадывается тёмная фигура, хватая жертву за горло и вонзает ему в шею клыки. Если персонаж продолжает смотреть на движущуюся картинку, он должен сделать проверку Страх.

Если персонаж пошевелится, то становится очевидно, что он и видение занимали одно и то же место. Дух завершает представление, в ходе которого его убивает какая-то невидимая сила, и падает на пол. Если внимательно осмотреть видение перед тем, как оно исчезнет, то можно заметить у него на шее две проколотые багровые ранки. Взгляд на страницы книги покажет, что она уже вернулась к своему обычному состоянию.

Окно в страх

(Только в замке Б) Когда персонажи обследуют главный зал (помещение 46), на оконных витражах начинают вырисовываться очертания злоеющих человеческих силуэтов. На стёклах воплощаются до семи духов, вид каждого из которых напоминает о его гибели, запечатлённой в витражах. Можно попросить персонажей сделать проверку Ужаса.

Призраки семейства АпФиттл окружают отряд, принимая угрожающие позы и пугая героев предсказаниями злой судьбы и ужасной смерти.

Если персонажи попытаются заговорить с видениями, те не станут отвечать, но несколько мгновений будут рассматривать героев, после чего начнут криками призывать их отомстить за свою смерть убийством Марка АпБланка. Духи упоминают именно Марка и только его; они не знают его ни как менестреля АпБланка, ни как «лорда». Видения не отвечают на вопросы.

Мастер может ввести видения членов семейства АпФиттл и по одному, в других местах замка. Если разбить витраж, изображающий одного из них, то соответствующее видение будет уничтожено.

Потерявший голову

(Замок Б или В) Видение предстаёт перед персонажами в любом месте на втором этаже. Это образ мужчины, который держит в руках свою собственную отрубленную голову. Видение пытается вложить голову в руки одному из героев. Если персонаж принимает её, то кажется, что голова начинает превращаться в настоящую, и руки героя становятся скользкими от крови. Можно попросить персонажа сделать проверку Ужаса. Затем иллюзия рассеивается.

Если персонаж отказывается взять голову, то человек поворачивается и уходит сначала

в комнату 51, а затем в комнату 50. Если герои последуют за ним, то обнаружат обезглавленное тело (в комнате 51) и его голову (в комнате 50). Видение хочет, чтобы его тело и голову похоронили подобающим образом.

Духи

Духи (haunt) опаснее видений, потому что они пытаются завладеть телом какого-нибудь живого существа, чтобы завершить неоконченное дело, из-за которого не могут обрести покой. Разумеется, все полученные в ходе этого повреждения достаются телу одержимого персонажа.

Дух: ТНАС0 15; повреждает прикосновением 2 пункта Ловкости; класс брони (АС) 0; HD 5; хиты различные; передвижение 6; особая атака: см ниже; особая защита: поражается лишь серебряным или зачарованным оружием, или огнём (см. ниже); сопротивляемости магии нет; размер различный; интеллекта нет; мировоззрение любое; боевой дух 16; XP 2000.

Приведённая статистика описывает духа в его естественном состоянии. Когда дух вселяется в чьё-либо тело, то он получает класс брони, скорость, хиты и повреждения жертвы, но продолжает атаковать как чудовище с 5 HD. Дух прикован к месту своей смерти и не может удалиться от него дальше, чем на 60 футов, пока не вселится в тело жертвы, сделав несколько атак касанием. Каждое прикосновение истощает 2 пункта Ловкости; когда Ловкость персонажа упадёт до 0, дух вселяется в него и жертва становится мастерским персонажем до тех пор, пока не будет освобождена. Если мировоззрение жертвы по шкале «добро—зло» противоположно мировоззрению

III: ПРОЧЕЕ ПРИЗРАКИ

духа, то он заставляет её начать душить саму себя. При этом персонаж получает один пункт повреждений в первый раунд, а в каждый последующий раунд количество повреждений удваивается, пока дух не будет изгнан или жертва не погибнет.

Вселившись в тело, дух вновь обретает свою прежнюю память и разум. Добрые духи обычно пытаются рассказать соратникам жертвы о своём деле в надежде на то, что те помогут или хотя бы не будут мешать. Злые духи, как правило, пытаются достичь своей цели с помощью обмана или насилия.

В своём естественном состоянии духи получают лишь 1 пункт повреждений от серебряного или зачарованного оружия, плюс магические бонусы. Обычный огонь тоже причиняет только 1 пункт повреждений, но волшебный огонь наносит полные повреждения. Поверженный дух развеивается и восстанавливается в течение одной недели. Заклинание *развеивание зла/добра* (*dispel evil/good*) уничтожает дух. Если на жертву одержания налагается заклинание *удержание человека* (*hold person*) и она проваливает спасбросок против парализации, то дух изгоняется из тела.

Покой Эндрю

(Только в замке В) Дверь с улицы в вестибюль 9 сорвана с петель и лежит на превратившихся в скелет останках Эндрю АпФиттла. Он появляется в виде парящего в воздухе светящегося шара и нападает на ближайшего персонажа. Эндрю хочет разбить витраж, оставшийся в главном зале (помещение 46). Когда другие герои понимают, что один из их отряда одержим, они должны сделать проверку Ужаса. Тем не менее, Эндрю постарается заручиться их поддержкой.

При жизни Эндрю был паладином, и его дух сохранил упорядоченно-доброе мировоззрение. У Эндрю-духа 24 хита, игровую статистику Эндрю-паладина см. на стр. 135.

Достигнув своей цели, Эндрю может освободить жертву или продолжать удерживать её тело и пытаться найти Тристана. В последнем случае героям придётся убедить его освободить их товарища. Призыва к его доброй натуре будет достаточно, но лучше всего подействует обещание уничтожить Тристана.

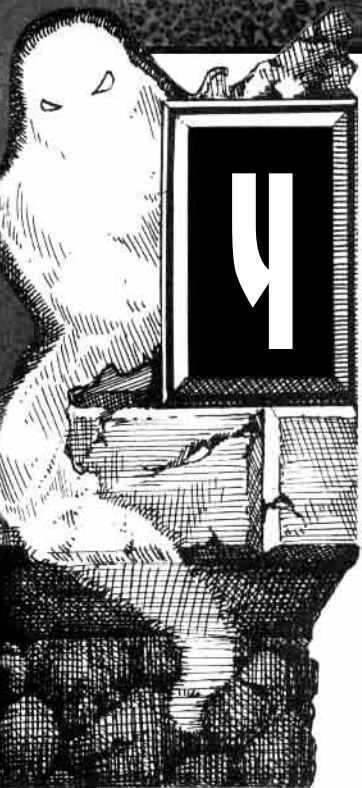
Сожаление тёмной колдуньи

(Только в замке В) Осматривая спальню для гостей в Башне Лорда (комната 71) или лабораторию некроманта (комната 93), герои встречают дух колдуньи Люси АпМортем. Её облик расплывается и кажется полупрозрачным, но причина смерти очевидна: кто-то, обладающий нечеловеческой силой, буквально разорвал её тело на куски.

Люси нападает на первого вошедшего в комнату персонажа в надежде вселиться в его тело. Если Люси удастся завладеть телом, то она попытается наконец-то выполнить задачу, поставленную перед ней Тристаном: вернуть к жизни Изольду. Люси постарается вытащить тело Изольды из гробницы (помещение 36) и принести его в лабораторию, где станет проводить над телом отвратительные и бесполезные опыты. Любой персонаж, заставший своего товарища за разграблением гробницы или за проведением этих экспериментов, должен сделать проверку Ужаса.

Призрак Люси—нейтрально-злой и имеет 21 хит, игровую статистику живой Люси см. на стр. 136. Если дух колдуньи вселится в доброго персонажа, то Люси задушит героя его же собственными руками, после чего нападёт на следующую жертву.

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА



*ума его к нам в гости
пригласила
И тысячи невинных
умервила.
Пока ещё здесь вор
сей незамечен,
Но надобно готовиться
к той встрече.*

*Джефффри Чосер.
Кентерберийские рассказы**

В некоторых из сценариев, описанных в предыдущих главах, персонажи игроков встречаются с мастерскими персонажами и чудовищами. Эта глава содержит игровые статистики всех таких существ.

Как обычно, понятие «блуждающее чудовище» совершенно не подходит для игры по Равенлофту, но Мастер может ввести описанных здесь существ в игру в любой удобный для него момент. Не забывайте, что столкновения должны нагнетать страх, и старайтесь вписать их в общую сюжетную линию приключения.

Заток А—Башня Порга

Обитатели этого замка убеждены, что живут в стране Форфар, находящейся в Первичном Материальном Мире. По сравнению с другими двумя эпохами здесь меньше призраков и гораздо больше живых людей, большинство из которых прислуживают в замке. При желании

Мастер может изменить следующее описание, чтобы внести некоторое разнообразие.

Слуги в замке (люди 0-го уровня): ТНАС0 20; повреждения 1d4 (нож); класс брони (АС) 9; хиты 3; передвижение 12; боевой дух различный; мировоззрение разное; ХР 15 за каждого.

Большинство из слуг (75%) нейтрально-злые, обладают уверенным боевым духом (12, steady) и подчиняются лишь Тристану (они только притворяются, будто слушаются Изольду). Остальные слуги нейтрально-добрые и подчиняются Изольде, но почти все они слишком боятся своего господина, чтобы противостоять ему открыто. У них слабый боевой дух (7, unsteady).

Слуг можно заставить по всему замку за выполнением различных работ: они убирают в комнатах (помещения 5, 7, 8, 38, 70, 72, 97, 98, 121, 124, 137 и 139), подметают коридоры и проходы (9, 74, 123, 132 и 133), готовят еду (кухня 10), следят за тем, полны ли кладовые (помещения 11, 41 и 42), ухаживают за гробницами (34 и 35), подают к столу (обеденные залы 40, 69 и 122), моют посуду (моечная 44), развешивают свежие пучки ароматных трав в уборных (43, 101 и 120), застилают спальни (71 и 119) или набирают воду из колодца (комната 150). Когда 12 слуг, живущих в замке, свободны от своих ежедневных обязанностей, то они отдыхают или спят в своих комнатах (помещения 126—131).

Кроме того, в замке служат много садовников, которые постоянно заняты тем, что стараются поддерживать землю в крепости и вокруг неё чистой: они выпалывают любые проросшие растения. Все садовники живут в городке Бирнам.

Входить в личные покои хозяина замка (комнаты 125, 135, 138 и 140) позволено лишь самым преданным слугам, и только в присутствии самого Тристана.

Наёмник (воин 6): ТНАС0 15; #атак 3/2; повреждение 1d8 (длинный меч); класс брони (АС) 5 (кольчуга и щит); хиты 40; передвижение 9; боевой дух 14; мировоззрение НЗ; ХР 300 за каждого.

Владыка замка А содержит нескольких наёмников: для охраны подземных темниц (помещения 145—149 и 166—167) и для того, чтобы разобрать с непрошенными гостями, достаточно шестерых воинов. При желании Мастер может добавить к отряду наёмников капитана—воина 7-го уровня, носящего пластинчатые доспехи (*banded mail*, АС 4) и вооружённого двуручным мечом.

Охранники спят по очереди на грубых матрацах, которые они расстилают на полу в оружейной комнате 6 или в оружейной мастерской 39. В любое время здесь можно найти двух спящих воинов; остальные четверо находятся на дежурстве. Они пользуются уборной (помещение 43) и могут отдыхать в комнате, где выставлены доспехи (38). Едят наёмники в отдельной трапезной (помещение 69). Под доспехами все они носят кители с гербом АпБланков: латыным кулаком, сжимающим белое перо.

Жители Бирнама—крепко сложенные воины 1-го уровня. Для каждого из них Мастер может изменить класс доспехов, хиты, оружие и так далее. Все мужчины носят клетчатые килты, а женщины—длинные платья и клетчатые платки.

Горожанин (воин 1): ТНАС0 20; повреждение в зависимости от оружия; класс брони (АС) 10 (может меняться); хиты 6 (может меняться); передвижение 12; боевой дух 12; мировоззрение Н; ХР 75 за каждого.

Горожане, которых можно встретить в эпоху А—гости замка. Все они хранят верность властвующим в Бирнаме лорду и леди АпФиттл.

* Перевод И. Кашкина.

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

В стране царит благополучие, но если расспросить горожан, то они поведают о несчастьях, обрушившихся на менестреля АпБланка и его семью. Им известно, что Гилана загрызли волки, и что Моргольт был сражён рукой убийцы, который, по слухам, был его знакомым священником, но подробностей они не знают.

Горожан, посещающих замок А, можно использовать в следующих завязках для последующих приключений:

- Они любят новый трофей менестреля АпБланка, выставленным в прихожей (помещение 5)—головой оленя. Очень странно, но рога почему-то отрубили и выбросили.
- Гости греются у огня в гостиной (комната 8 или 97), в то время как молодой менестрель играет им на флейте.
- Горожане обсуждают достоинства различных доспехов в выставочном зале (комната 38). Можно услышать их удивление по поводу того, зачем молодому менестрелю такие прекрасные доспехи, хотя он не ходит на войну—и, кстати говоря, вообще не выходит из замка.
- Гости наслаждаются роскошным обедом в обществе молодого менестреля и его жены Изольды в обеденном зале (помещение 40). Беседа протекает легко и свободно, пока один из горожан не упоминает (совсем не к месту) исчезновение Бренгейн.
- Они тренируются в комнате для дуэлей с менестрелем АпБланком (помещение 70). Если герои войдут неожиданно, то хозяин замка отвлекается, и противник резким выпадом ранит его в бок. Обливаясь кровью, молодой менестрель падает на пол (получается кровавое пятно, которое упоминается в описании комнаты). Он вежливо, но настойчиво отказывается от всякой помощи, говоря, что его вылечит Изольда, его жена. Затем Тристан убегает, чтобы никто не увидел, как его рана затягивается.

- Посетители проводят ночь в спальне для гостей (комната 71). Если гость—человек, на исчезновение которого никто не обратит внимания, то хозяин замка тайно уведёт его в подземелье себе на пропитание. Он объяснит остальным, что гостю понадобилось внезапно уехать по неотложному делу.
- Гости играют в шахматы с молодым менестрелем в комнате для игр (помещение 72).
- Кто-либо из них рисует портреты АпБланков в студии (помещение 75).
- Они присутствуют на вечернем балу в танцевальном зале (помещение 98). Так как уже стемнело, то балом распоряжается Изольда. Тристан извинился перед гостями и покинул их, чтобы превратиться в призрака.
- Они посещают Изольду в комнате для вышивания (помещение 121). Когда Изольда на мгновение отлучается, персонажи слышат перешёптывание гостей, обсуждающих то, что хозяин в последнее время выглядит очень бледным.
- Изольда лечит горожан в лазарете (комната 137). Герои могут услышать, как гость интересуется у Изольды, почему работы в часовне (помещение 134) продвигаются так медленно.
- Горожанин томится в подземелье (помещение 148). В настоящее время Тристан использует его как источник крови для своего пропитания.

Замок Б—Замок АпБланк

В эпоху замка Б в нём находятся только несколько доверенных слуг (нейтрально-злых). Они выполняют поручения своего господина, следят за его одеждами, поддерживают в чистоте те немногие комнаты, которыми он ещё пользуется, и готовят еду. Их игровые статистики такие же, как и в замке А.

Из-за зловещих землетрясений и разгула тварей в это «время ужасов» постепенно отпадает

необходимость во многих комнатах, и слуги перестают за ними следить. Порядок по-прежнему поддерживают в двух кухнях (помещения 15 и 108), в двух кладовых (помещения 47 и 107), в печной комнате (48), в комнате для игр (72), в комнате для аудиенций (79), в зале ожидания (82), в гостевых спальнях (84 и 90), в двух гостиных (97 и 109), в читальном зале (помещение 116) и в двух уборных (78 и 87). Прочие помещения замка ещё используются, но они грязные и медленно разрушаются.

Чаще всего трое оставшихся постоянных слуг находятся в собственных спальнях (16 и 17), где они спрятали всё наворованное в замке добро. Под кроватями лежат мешки со столовым серебром, бутылки прекрасного вина, монеты и украшения, хранящиеся там в ожидании того дня, когда слуги сбегут. Когда слуги не готовят планы побега, они подкрепляют свою храбрость набегам на винный склад (помещение 41). В настоящий момент их боевой дух неустойчив (unsteady, 5). Слуги избегают второго винного склада (помещение 49), так как знают, что некоторые бутылки там отравлены.

Кроме слуг, в замке трудятся четверо ремесленников (трое плотников и резчик по камню) и конюх. Плотники работают в мастерской (помещение 19), распиливая брусья для укрепления растрескавшихся стен замка, резчик по камню трудится в соседнем помещении (20), а конюх ухаживает за лошадьми в конюшне (помещение 22). Эти слуги живут в комнатах, расположенных в гостевой башне (спальни 50 и 51). Лишь резчик ещё вкладывает в свою работу хоть какие-то усилия, остальные проводят время за элем в кладовой (помещение 54). У резчика по камню средний боевой дух (average, 10), а у трёх плотников и конюха—неустойчивый (unsteady, 5).

В эту эпоху в крепости больше наёмников, чем слуг. Хозяин замка только что успешно закончил войну, свергнув семейство АпФиттлов. Хотя

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

солдаты Тристана и победили в бою, с тех пор многие из них сбежали, потому что наступило «время ужасов». Лишь 27 самых храбрых наёмников остались со своим господином, надеясь заслужить его расположение, поддерживав его в это нелёгкое время.

Наёмники в замке Б такие же, как и в замке А, за исключением того, что их боевой дух упал до среднего (average, 9). Обычно воины ходят группами по 1d6 человек. В стенах замка их можно встретить повсюду: наёмники охраняют заключённых в темницах (помещения 145—149 и 166—167), патрулируют стены замка (111) и туннели (помещения 4, 23, 26, 28, 30, 58, 59, 62, 68, 91, 92, 94 и 95), охраняют главный вход в замок (29), управляют механизмом, поднимающим решётки (комната 64), несут дозор на посту лучников (112) и поддерживают в исправности оружие (помещения 6, 39, 98 и 110). Едят воины либо в своей трапезной (помещение 69), либо в бывшей гостиной (комната 97), а иногда ужинают вместе с Тристаном в обеденном зале (помещение 13). Моются они в ваннах, стоящих в прачечной (комната 44). Спят наёмники в комнатах, которые прежде занимали слуги (комнаты 126—131) и в бывшей швейной мастерской (55). У капитана—отдельная спальня (комната 105). У шести командиров наёмников есть лошади, которых держат в конюшне (помещение 22).

В эпоху замка Б редкие гости посещают замок АпБланк. Напуганные расправой Марка АпБланка над АпФиттлами, обитатели Форфара подчиняются своему новому властелину и боятся его. Сейчас, когда наступило «время ужасов», жители страны приходят молить Марка, чтобы он со своими наёмниками изгнал из Форфара странных и ужасных чудовищ, которых в последние месяцы становится всё больше.

Ниже описаны некоторые ситуации, в которых можно встретить горожан, пришедших в замок Б.

- Один из них пытается украсть оружие из оружейной комнаты (помещение 6 или 110). Вор уверен, что среди обычного оружия там спрятано и зачарованное. Или же кто-то из жителей Бирнама может проводить диверсию, портя оружие наёмников.
- Горожане возражают против смертного приговора, вынесенного Эндрю АпФиттлу, которого должны вывести из темницы и привязать к двери, ведущей из внутреннего двора (область 37) в вестибюль (комната 9), а затем расстрелять из луков. Люди Марка АпБланка немедленно схватят протестующих и казнят их. Некоторых из них вместо казни бросят в подземелья.
- Они пытаются поджечь плотницкую мастерскую (помещение 19). Диверсанты надеются сжечь замок дотла.
- Один горожанин прячется в неиспользуемой карете, стоящей в конюшне (помещение 22). Он стал жертвой аппетита Тристана, на его шее хорошо видны проколотые ранки. От перенесённого шока (см. подробнее в главе «Проверки Страха и Ужаса» в книге *Равенлофт: Царство ужаса*), он не сможет рассказать героям, кто на него напал. Хотя очевидно, что горожанин страдает от голода и нуждается в пище, он отказывается вылезти из своего укрытия. При встрече с лордом он в ужасе убегает.
- Горожане выпивают с Марком АпБланком в главном зале (помещение 46). Раньше эти люди служили АпФиттлам. Они надеются завоевать доверие лорда и спасти Эндрю АпФиттла, но Тристан догадался об их намерениях и подал им отравленное вино из своей особой кладовой (помещение 49). Вино содержит яд типа J. Сам лорд пьёт то же вино—на него яд не действует.
- Горожане кланутся в верности Марку АпБланку в комнате для аудиенций (помещение 79). Делегация из шести человек собирается преподнести

Марку сундук с 3000 золотыми и 6500 серебряными монетами, а также с 10 драгоценными камнями в надежде выкупить жизнь Эндрю АпФиттла. Лорд примет дар, а потом подаст знак находящимся в комнате 12 наёмникам, чтобы те убили членов делегации.

Кроме того, посетители могут сидеть в зале ожидания (комната 82) перед тем, как Тристан их примет. Они спорят о том, может ли их попытка увенчаться успехом.

- Они томятся в тюремных камерах (148 или 166), ожидая казни за то, что отказались присягнуть Марку АпБланку.

Эндрю АпФиттл

Паладин 8-го уровня, упорядочно-добрый

Класс брони (AC) 8

Передвижение 12

Уровень/HD 8

Хиты 20 (60)

THAC0 13

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d4+1 (кулаки плюс Сила)

Особая атака см. ниже

Особая защита см. ниже

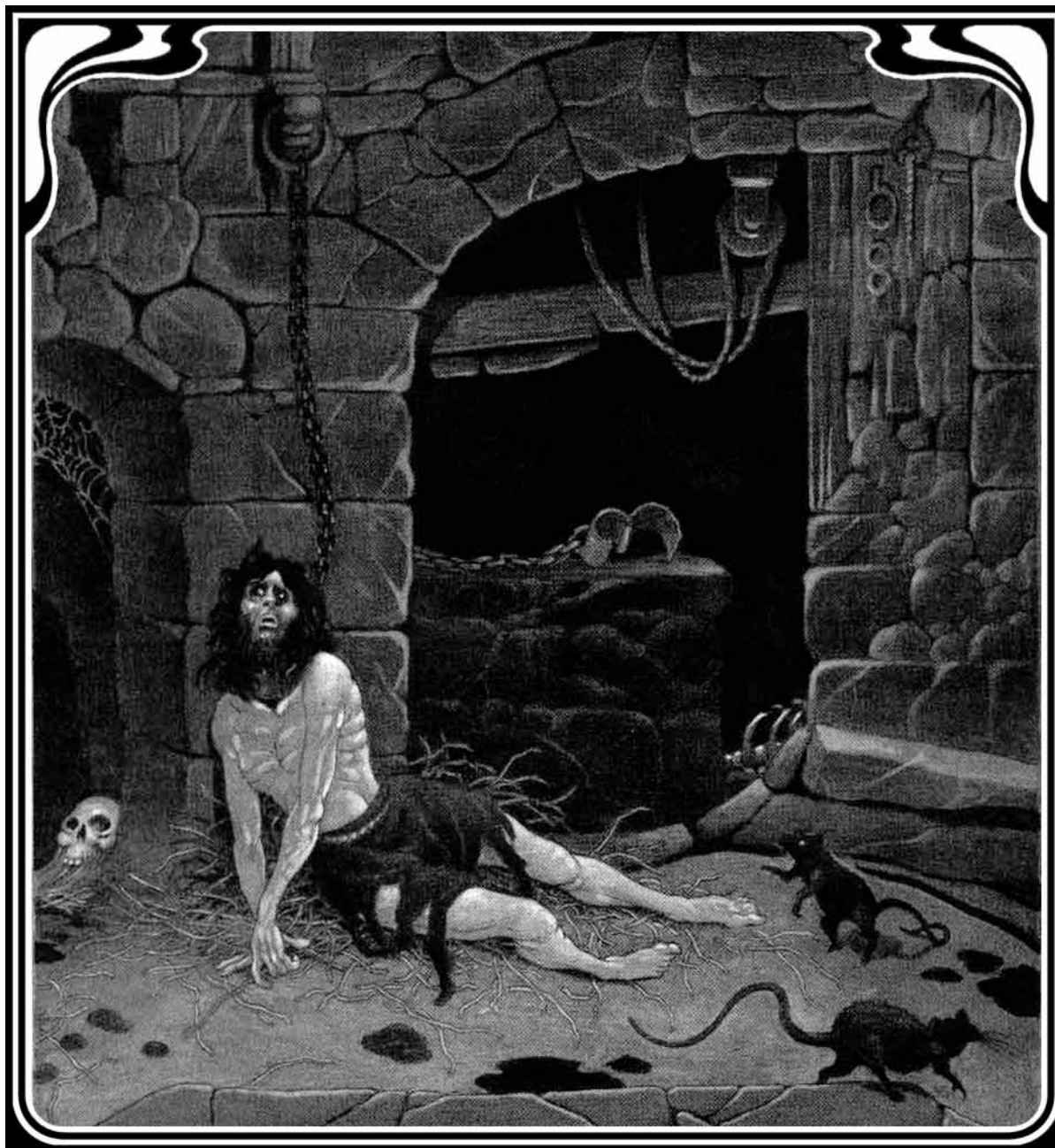
Сопrotивляемость магии нет

Сил 17, Лов 16, Вын 14, Инт 15, Мдр 13, Оба 17

Эндрю, последний из АпФиттлов (как думает Тристан), оказался в темнице больше года назад. Когда герои попадают в эпоху замка Б, Эндрю держат в средней из камер в области 148. Между эпохами замков Б и В наёмники привяжут его к двери, ведущей из внутреннего двора в вестибюль, и казнят.

Как паладин 8-го уровня, Эндрю иммунен к болезням и один раз в день может вылечить до 16 пунктов повреждений. Дважды в неделю он способен исцелить обычные (немагические) болезни наложением рук. Так как Форлорн находится

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА



на грани вхождения в Равенлофт, то Эндрю больше не может чувствовать злые намерения, и потому верит, что боги покинули его. Тем не менее, его всё ещё окружает 10-футовая защитная аура, которая налагает штраф -1 на броски атак злых существ. Он может изгонять нежить как священник 6-го уровня (согласно таблицам изгнания нежити в Равенлофте, приведённым в книгах по сеттингу), и получает бонус $+2$ ко всем спасброскам.

Несмотря на все свои способности, Эндрю безоружен, лишён доспехов и сильно ослаб в заточении. Обычно у него 60 хитов, но сейчас осталось только 20. Его боевой дух упал из-за недавнего нападения верекрысы, забравшейся в камеру: Эндрю подозревает, что он заразился и стал оборотнем. Если герои освободят его, то после того, как они покинут эту эпоху, Эндрю опять захватят в плен, доставят в замок и казнят, как и было запланировано.

Люси АпМортен

Некромант 12-го уровня, упорядоченно-злая

Класс брони (AC) 9

Передвижение 12

Уровень/HD 12

Хиты 30

THAC0 17

Количество атак 1

Повреждения/атаки 1d4 (кинжал)

Особые атаки заклинания

Особая защита заклинания

Сопrotивляемость магии нет

Сил 17, Лов 15, Вын 12, Инт 14, Мдр 16, Оба 10

Когда герои попадают в замок Тристенойра и впервые посещают эпоху Б, Люси по голову занята работой в своей лаборатории (комната 93), пытается вернуть мёртвую Изольду к жизни (Люси хочет не превратить её в *восставший труп* (*animate dead*) и не *реинкарнировать* (*reincarnation*),

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

а воскресить). В свободное время Люси отдыхает в своей спальне (комната 71).

Если герои подозревают, что в замке есть вампир, то их будет легко сбить с толку. Можно позволить им заметить Люси, когда та пользуется заклинанием *паучья цепкость* (*spider climb*). Слякки с кровью в её лаборатории лишь усилят подозрения.

На самом деле Люси знает, как воскресить Изольду, но специально делает ошибку в заклинании, потому что она безумно влюблена в Тристана. Люси надеется обратить внимание владыки замка на себя и привлечь его любовь. В конце концов Тристан узнает об обмане Люси и в порыве ярости убьёт её, а тело скормит гоблунам.

Заклинания (4/4/4/4/1, плюс одно дополнительное заклинание некромантии на уровень): 1-й — защита от добра (*protection from good*), леденящее прикосновение (*chill touch*), обнаружение нежити (*detect undead*), паучья цепкость (*spider climb*), трюк (*cantrip*); 2-й — обнаружение невидимости (*detect invisibility*), призрачная рука (*spectral hand*), смена обличья (*alter self*), сумрачная форма (*wraith-form*), тьма в радиусе 15 футов (*darkness 15 ft. radius*); 3-й — огненный шар (*fireball*), прикосновение вампира (*vampiric touch*), притворная смерть (*feign death*), рассеивание магии (*dispel magic*), удержание нежити (*hold undead*); 4-й — бессилие (*enervation*), заражение (*contagion*), превращение (*polymorph other*), продолжение I (*extension I*), чёрные щупальца Эварда (*Evard's black tentacles*); 5-й — волшебный сосуд (*magic jar*), восставший труп (*animate dead*), вызов тени (*summon shadow*), облако смерти (*cloudkill*), увеличение животного (*animal growth*); 6-й — реинкарнация (*reincarnation*), туман смерти (*death fog*).

Эпоха В—Тристеннойра

В этом замке обитают лишь призраки, гоблуны и другие чудовища, но в тюрьме томятся несколько друидов. Когда герои попадают в замок В, в крепко запертых камерах под Башней Лорда (помещения 148) сидят 1d4 друида. Для простоты приведённые ниже статистики предполагают, что все друиды 4-го уровня, но Мастер может их изменить. Заключённых охраняют шестеро гоблунов. Друидов одного за другим пытаются в камере 146, чтобы выудить из них сведения.

Заключённые друиды (жрец 4): THAC0 18; #атак 2 (кулаки), повреждения 1d2/1d2; класс брони (AC) 10; хиты 24; передвижение 12; боевой дух 7; мировоззрение Н.

Возможные заклинания: (3/2): 1-й — лечение лёгких ран (*cure light wounds*), объединение (*combine*), очищение воды и питья (*purify food and drink*), свет (*light*); 2-й — вестник (*messenger*), вихрь (*dust devil*), заклинатель змей (*snake charm*), искривление древесины (*warp wood*), обнаружение очарования (*detect charm*), очарование человека или животного (*charm person or mammal*), подножка (*trip*), поиск ловушек (*find traps*), разговор с животными (*speak with animals*), сокрытие (*obscurement*).

Друиды могут пользоваться упомянутыми заклинаниями, так как для них не требуются материальные компоненты, но поскольку для волшебства друидов необходимы ветки омелы (а у заключённых их нет), то любая попытка узников наложить заклинание проваливается с вероятностью 80%. Все их усилия послать вестника (*messenger*) или искривить древесину (*warp wood*) до сих пор либо срывались, либо оказались не совсем тем, что им нужно. Кроме того, все друиды рыжево-

лосы и обладают врождёнными магическими способностями (см. *Скорбящая земля*, стр. 39).

По желанию Мастера герои могут встретить одинокого друида, ускользнувшего из темницы. Беглец будет молить персонажей освободить его товарищей, всё ещё запертых в подземелье. Друид либо прячется, либо герои увидят, как он убегает по коридору (в этом случае перед тем, как пытаться освободить друидов, персонажам придётся сначала разобраться с 1d4 гоблунами-стражниками, настигающими беглеца).

Заключённые друиды принадлежат либо к секте Шелох, либо к последователям Мейв (см. *Скорбящую землю*). Если в подземельях есть члены обеих сект, Мастер может изобразить их враждебность по отношению друг к другу: члены каждой из групп обвиняют в своих бедах других.

Гоблуны-прислужники: THAC0 13;

#атак 2 или 1; повреждения 1d6/1d6 (когти/когти) или 2d6 (укус); класс брони (AC) 4; HD 4+4; хиты 22 каждый; передвижение 12; особые атаки: -2 к броску противника на то, чтобы не попасться врасплох (-4, если противник встретился с гоблунами неожиданно), укус в лицо (жертва делает сбросок против заклинаний, чтобы избежать дополнительного повреждения 1d4 в раунд от удушения, свидетели делают проверку Ужаса); особой защиты нет; сопротивляемость магии 10%; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение НЗ; боевой дух 20; XP 975 за каждого.

Когда гоблуны «пируют» (кусают противника в лицо, см. *Скорбящая земля*, стр. 31), можно попросить персонажей сделать проверку Ужаса.

В эпоху замка В гоблуны свободно разгуливают по замку Тристеннойра: безопасного времени суток нет, днём и ночью в любом помещении

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

можно встретить 1d4 тварей. Особенно опасны открытые пространства. Персонажи, проходящие по внутреннему двору, почти наверняка привлекут внимание 1d6 гоблунов. Как только гоблуны заметят зашедших в замок героев, хозяин замка тут же узнает об их присутствии благодаря своей телепатической связи с тварями.

В некоторых помещениях замка В встреча с гоблунами гарантирована: вход в замок (помещение 162) охраняется восемью тварями, четверо сторожат тюремные камеры в подземельях (помещения 145—149 и 166—167).

Дополнительные идеи для столкновений:

- Герои слышат гам, доносящийся из помещения 25. Если они отправятся туда, то обнаружат строение, полное гоблунов, с азартом наблюдающих за боями гремишек и делающих ставки на победителей. Если персонажи проходят через комнату 24, то они обнаруживают там 1d4 гоблуна, ухаживающих за сидящими в клетках бойцами-гремишками. В следующей комнате (25) в самом разгаре бой: 3d8 гоблунов столпились вокруг ямы, весело вопя, в то время как гремишки рвут друг друга на куски. Из «ложи» наверху (61) за боем наблюдают ещё 2d4 гоблуна, держащих в руках потрескавшиеся кружки с кисло пахнущей бурдой.

Как вариант, герои могут обнаружить потайной туннель, который соединяет комнату 25 с проходом в стене замка (коридор 23). Они попадут в комнату с ямой прямо во время боя.

- Герои слышат удары металла о металл в комнате 27. Когда они подбираются ближе, то из помещения 63 до них доносятся крики «Нет! Не надо!». Гоблуны собрались испытать на пленном друиде своё новое изобретение — «железную деву». Крики будут слышны ещё пять раундов, после чего гоблуны захлопнут дверь «девы» с друидом внутри.



Если герои входят в помещение 27, то они видят гоблуна, кующего железо в кое-как оборудованной кузнице. Тут же на них нападут 20 тварей, которые попытаются наброситься из засады.

Пыточные устройства в комнате наверху сделаны очень неумело. Если гоблуны захлопнут дверь (в пятом раунде), то она отваливается, а затем обе «железные девы» падают, и на них обрушивается крыша. Шипы «девы» пронзают посаженного в неё друида, и он мгновенно умирает. Герои, находившиеся в комнате 63, окажутся погребены под обломками и получают 2d8 пунктов повреждений (половину при успешном спасброске против парализации). Мастер может позволить персонажам,

находящимся в 5 футах от лестницы, сделать проверку Ловкости, чтобы прыгнуть в лестничный пролёт. Если они провалят спасбросок, то скатятся вниз по ступенькам и получат 3d6 пунктов повреждений.

- Герои находят трапезную гоблунов (помещение 32). Когда персонажи осматривают подвешенные там куски мяса и понимают, что некоторые куски — человечина, они должны сделать проверку Ужаса. Внезапно появляются десять гоблунов, которые обвиняют героев в краже их обеда и бросаются в бой.
- Персонажи слышат гортанные песнопения, раздающиеся из комнаты 98. В помещении, которое некогда было танцевальным залом, они обнаруживают 12 гоблунов, молящихся

IV: МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

Арауну. Гоблуны раскрасили свои тела синей краской и сейчас пляшут вокруг связанного человека, иногда слегка царапая его когтями. Рот пленника заткнут.

Жертва гоблунов — форлорнский друид. Если герои освободят его, то окажется, что он слишком испуган, чтобы отвечать на вопросы. Он только просит отпустить его и сбежит при первой же возможности.

Столкновения в различных эпохах

В эпохи замков Б и В по коридорам крепости бродят несколько чудовищ. Гниющая еда в заброшенных кухнях и кладовых привлекает гигантских крыс. Ворги (которыми хозяин замка при желании может управлять) свободно разгуливают в залах, сбиваясь в стаи по 3d4 зверя. Тут и там под кроватью или шкафом может затаиться одинокий гремишка, дожидаясь, пока один из героев не нагнётся, чтобы туда заглянуть. В подземелье одинокая верекрыса ждёт, когда лорд

закончит пить кровь своих пленников, чтобы забраться туда и тоже ухватить себе кусочек.

Все упомянутые чудовища описаны в I и II томах *Сборника монстров*, кроме гремишек, описанных в книге *Равенлофт: Царство ужаса*.

Гигантские крысы (3d4): ТНАС0 20; повреждения 1d3; класс брони (АС) 7; HD ½; хиты 4; передвижение 12, плавание 6; особая атака: болезнь (с вероятностью 5% на каждый укус, применяется спасбросок против яда); особой защиты нет; размер миниатюрный (Т); интеллект частичный, мировоззрение Н(3); боевой дух 6; ХР 15 за каждую.

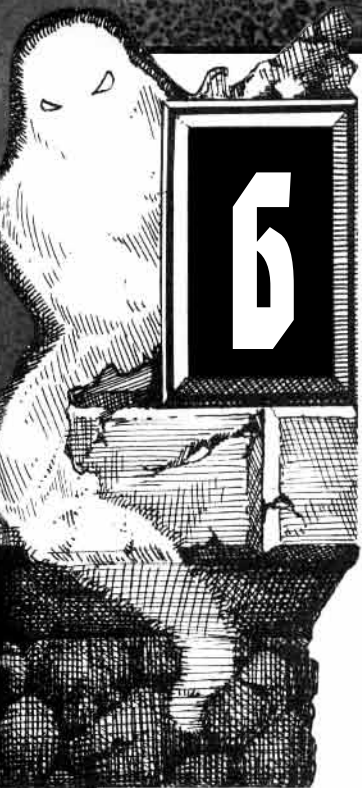
Ворги (3d4): ТНАС0 17; повреждения 2d4 (укус); класс брони (АС) 6; HD 3+3; хиты 25; передвижение 18; особой атаки нет; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер средний (М); интеллект низкий; мировоззрение Н(3); боевой дух 11; ХР 120 за каждого.

Гремишки: ТНАС0 20 (18 для жертв ростом выше 4 футов); повреждения 1d3; класс

брони 4; HD ½; хиты 3; передвижение 12; особой атаки нет; особая защита: бонус +4 к спасброскам против оружия с областью поражения; сопротивляемости магии нет; размер миниатюрный (Т); интеллект различный; мировоззрение ХЗ; боевой дух 5; ХР 35 за каждого.

Оборотень, верекрыса: ТНАС0 17; повреждения в зависимости от оружия; класс брони (АС) 6; HD 3+1; хиты 22; передвижение 12; особая атака: -2 к броскам противника на то, чтобы не быть застигнутым врасплох из засады; особая защита: поражается лишь серебряным оружием или зачарованным оружием +1 или лучше; сопротивляемости магии нет; размер маленький или средний (S—М); интеллект различный; мировоззрение УЗ; боевой дух 12; ХР 270.

Перед тем, как бросать в атаку верекрысу, Мастеру следует изучить как общий раздел про оборотней, так и раздел, посвящённый верекрысам.



ыла там дверь,
её не мог я отпереть;
Была там завесь,
сквозь неё не мог я зреть.

Эдвард Фицджеральд

В замках Форлорна есть не только сокровища, но и — что гораздо важнее — многочисленные подсказки, которые помогут персонажам разобраться в запутанной истории владыки страны. Некоторые из этих подсказок (письма и дневники) уже были описаны в главе «Главные призраки». Остальные подсказки, собранные в этой главе, можно получить из разговоров с мастерскими персонажами, призраками и духами.

Сокровища замка Тристенойра

Пожная сокровищница (помещение 152): в запертых сундуках, находящихся в этой комнате, содержится немного настоящих сокровищ: 3000 серебряных монет, 1500 золотых, 6 рубинов (ценой по 100 золотых монет каждый — см. ниже), ожерелье (ценой 500 золотых монет), два кольца (по 300 золотых монет каждое) и две дозы зелья лечения (*potion of healing*). Золотые и серебряные монеты хранятся в двух отдельных укрепленных ларях, украшения — в запертом сундучке, а зелья — в кожаных бурдюках, лежащих в деревянном ящике.

Тем не менее, в сундуках есть и ловушки. Вместе с зельями лечения хранится эликсир безумия (*elixir of madness*), но все три бурдюка подписаны одинаково (чтобы определить, какой из бурдюков содержит эликсир безумия, Мастер должен бросить 1d4). Золотые монеты были обрызганы маслом неуклюжести (*oil of fumbling*). Один из шести рубинов (бросьте 1d6, чтобы определить, какой именно) является амулетом гнилостного разложения (*periapt of foul rotting*), одно из двух колец — кольцо слабости (*ring of weakness*). Наконец, один из маленьких кожаных мешков, сваленных кучей в углу — мешок пожирания (*bag of devouring*). Подробная информация о том, как выглядит и как действует каждый из этих предметов, приведена в Руководстве Мастера.

Сокровищница лорда (помещение 163): 13000 серебряных монет, 6000 золотых монет и 17 различных драгоценных камней (средней ценой по 150 золотых монет), всё заперто в сундуках. Кроме того, в сокровищнице хранятся несколько волшебных предметов, принадлежавших жертвам Тристана: кольцо защиты разума (*ring of mind shielding*), склянка с воспламеняющимся маслом (*oil of fiery burning*), волынка тумана (*bagpipes of fog*), которая действует подобно рожку тумана (*horn of fog*), жезл воскрешения (*rod of resurrection*), бутылка бесконечного дыма (*eversmoking bottle*) и свиток защиты от нежити (*scroll of protection from undead*).

В ходе приключений Тристан в любой момент может отступить в свою сокровищницу и вооружиться любым из этих предметов. Конечно, он способен сделать это лишь днём: ночью Тристан становится бестелесным и не сможет поднять ни один из этих предметов, не говоря уже о том, чтобы их использовать.

Сокровищница гоблунов (комната 67): комната заполнена предметами, которые особенно

ценятся гоблунами. В куче хлама на полу можно найти 10 серебряных подносов, к которым были кое-как приделаны ручки, чтобы использовать их вместо щитов (если переплавить их, то можно будет получить по 50 серебряных монет за каждый), мешки с каменными шариками (которые ничего не стоят), различные настенные украшения, приращенные из руин Бирнама (большинство из них расколото или сломано, все они ничего не стоят), два опала сомнительного качества (ценой по 10 золотых монет каждый) и несколько украшений: два золотых кольца, латунную брошь тонкой работы, сломанное серебряное зеркальце, три серебряные пряжки для ботинок и нить с жемчугом. Все украшения вместе стоят 1200 золотых монет.

Необязательные сокровища

По замку Тристенойра могут быть разбросаны различные сокровища. Мастеру следует просмотреть приведённый ниже список, выбрать из него несколько предметов, чтобы ввести их в игру, и сделать пометку, где они спрятаны. Если сокровищ будет слишком много, то это может испортить приключение, поэтому Мастеру стоит ограничить свой выбор.

- *Пыль исчезновения* (*dust of disappearance*) в маленьком кожаном мешочке, спрятанном внутри головы оленя, висящей на стене в прихожей (комната 5[B] или 5[B]).
- *Ложка Марлинды* (*Murlind's spoon*) лежит в куче хлама на полу неиспользуемой кухни в Башне Лорда (комната 15[B]).
- *Верёвка удушения* (*rope of constriction*) длиной 30 футов, свисающая со стропил в конюшне (помещение 22). В петле, лишь чуть-чуть не доставая ногами земли, висит мёртвый гоблун или горожанин.
- Среди каменных и стеклянных шариков, которыми гоблуны делают ставки в помещении, где

U: ПОДСКАЗКИ И СОКРОВИЩА

сражаются гремишки (комната 24), находится жемчужина мудрости (*pearl of wisdom*). Или же она, вместе с несколькими другими непрозрачными шариками, лежит в спорране одного из гоблунов в той же комнате.

- В одной из комнат вожака гоблунов (31 или 33) находятся зелье сверхлечения (*potion of extra healing*) и свиток защиты от электричества (*scroll of protection from electricity*). Свитком вытирали кровь с меча.
- Моргольта, покоящегося в своей гробнице (помещение 34), похоронили облачённым в его эфирные пластинчатые доспехи (*plate mail of ethereality*). В настоящее время это зачарованные доспехи +2, в которых осталось 5 зарядов. Если персонажи снимут доспехи с тела Моргольта,

то они должны сделать проверку сил Равенлофта; кроме того, им придётся столкнуться с призраком Моргольта. Чтобы узнать командное слово, которое позволяет владельцу доспехов перейти на Эфирный План, герои должны прочесть дневник Моргольта в его спальне (комната 102). Командное слово—«коммутаре» (*commutare*).

- Люси АпМортем спрятала амулет защиты жизни (*amulet of life protection*) в потайном кармане одной из своих мантий в спальне для гостей (комната 71[Б] или [В]). Мантия была разрублена на куски, но карман уцелел. Амулет найдёт каждый, кто тщательно ощупает ткань.
- В колоде обычных карт в комнате для игр (72) находятся два джокера из колоды иллюзий (*deck of illusions*).

- На складе (комната 77[Б]) за растворами для полировки стоит кувшин с маслом вечности (*oil of timelessness*).
- Между подушками одного из кресел в гостиной (комната 97[А]) лежит кольцо с алмазом стоимостью в 1000 золотых монет. Его потерял кто-то из гостей.
- Под фальшивым дном шкафа в спальне Бренгейн (комната 99) спрятано ожерелье молитвенных чётков (*necklace of prayer beads*). В нём осталось лишь три «особые» бусины—две бусины благословения (*bead of blessing*) и одна бусина лечения (*bead of curing*).
- В запёртом сундуке в спальне капитана стражи (комната 105[Б]) хранятся 250 серебряных монет, 100 золотых монет и кинжал метания (*dagger of throwing*).
- Среди обычных стрел в колчане на посту лучников (область 112) находятся три стрелы +2.
- Среди книг в читальном зале (комната 116) есть справочник телесного здоровья (*manual of bodily health*).
- В комнате для вышивания (121) среди других швейных принадлежностей лежит игла шитья (*needle of sewing*). Если завернуть её в порванную ткань или кусок кожи, то этот волшебный предмет мгновенно залатает прорехи, подобно волшебному заклинанию 1-го уровня починка (*mending*).
- В комнате для музицирования, принадлежащей хозяину замка (помещение 125), находится волынка страха (*bagpipes of haunting*), действующая подобно свирели страха (*pipes of haunting*).
- В запёртой кладовой (комната 140) стоят пластинчатые доспехи +2 (*plate mail +2*). Они были сделаны для 12-летнего Гилана и подойдут только персонажам ростом от 4 до 4½ футов.
- Среди книг в потайном кабинете хозяина замка (комната 168) есть книга ужасной тьмы (*book of vile darkness*). Если добрый персонаж заглянет



в эту книгу, то вместо ночной ведьмы с вероятностью 80% на него нападёт бастеллус (см. Сборник монстров Равенлофта).

- В потайной гостиной лорда (комната 171) стоит графин бесконечной воды (decanter of endless water).

Таинственные послания

Персонажи, обследующие замок, могут найти в нём несколько документов, которые прольют свет на тайны Тристана и его страны. Отряд героев найдёт в замке все эти документы (конечно, при условии, что они осмотрят места, где хранятся бумаги).

Письмо от Райвелина АпТоша к Флоре АпБланк

В запертом ящике в кладовой владыки замка (комната 140) спрятано письмо, написанное весной 1594 года (см. выноску справа).

Отрывок из книги «Очищение порочной плоти»

Эта книга, написанная священником Дианкех-та в 1737 году, надёжно спрятана в личной библиотеке лорда (комната 135). Если герои осматривают книги, хранящиеся на полках в библиотеке, Мастеру следует указать им, что эта книга кажется самой интересной. Персонажи обращают внимание на следующий отрывок:

Все прекрасно знают, что святая вода сжигает плоть оживших мертвецов, наносит им ужасные раны и оставляет на коже незаживающие язвы. Однако не все знают о целебных свойствах святой воды, принятой внутрь, чтобы защитить от нападения этих злых тварей.

Святая вода, выпитая в умеренных дозах, наполнит кровь божественной благодатью. Если принять её в первые четыре дня после укуса вампира, она очистит кровь от отравы, которая

Моя возлюбленная Флора, моё безжизненное сердце разрывается от счастья. Я знаю, что ты согласишься мне, что ты всё ещё любишь меня, несмотря на те страшные перемены, которые во мне произошли, и несмотря на тот ужас, что я навлек на тебя. Когда ты впервые заметила шрамы у себя на горле...

Но сейчас не время говорить об этом, важна лишь жизнь нашего нерождённого ребёнка. Я молю тебя, Флора, беги! Беги из этой страны, пока никто не причинил вам вреда. Я больше не властен над своим голодом, и я боюсь, что скоро меня отыщут охотники. Я не хочу, чтобы они нашли тебя вместе со мной.

Если у нас родится девочка, назови её, как пожелаешь. Но если родится мальчик, то не называй его в память обо мне. Не надо, чтобы он нёс проклятие моего имени, как и проклятие моей крови. Дай ему какое-нибудь красивое имя: например, Тристан.

Навечно твоя, с молитвой за твою душу,

Райвелин

Письмо Райвелина

содержится в слюне кровопийцы. К сожалению, если превращение в нежить зашло слишком далеко, то святая вода будет действовать как яд и вместо исцеления принесёт жертве смерть. Но милосердие богов велико: хотя жизнь будет потеряна, душа останется невредимой, свободной от проклятия вампиризма.

Святая вода укрепляет силы здорового тела и придаёт крови особый привкус, который

не нравится ожившим мертвецам. Хотя этот эффект и благотворен, действует он недолго. И ещё одно препятствие: лишь священники обладают моральной стойкостью, позволяющей их крови получить защитные свойства святой воды.

Хотя книга представлена как изложение фактов, все содержащиеся в ней сведения очень ненадёжны. По желанию Мастера они (все или частично) могут оказаться правдой; при этом в игру вводятся соответствующие правила.

Завещания

Благодаря этим поддельным бумагам Марк АпБланк заявил свои права на крепость. Оба завещания находятся в спальне лорда (комната 89[B]). Важные отрывки датированы 1869 и 1908 годами:

Я, Бренгейн АпБланк, находясь в ясном уме и добром здравии, завещаю свои владения в земле Гилкатти моему сыну Шону АпБланку. Кроме того, я, будучи единственной наследницей землевладельца, повсеместно известного как Менестрель АпБланк, также завещаю моему сыну мои владения в той стране, в частности, крепость, построенную в 1809 году.

Я, Шон АпБланк, находясь в ясном уме и добром здравии, завещаю моё имущество и мои владения в стране Форфар моему сыну Марку АпБланку.

Род АпБланков

В этой книге есть записи о многих семьях; среди них и упоминания о некоторых примечательных членах рода АпБланков. Записям в книге соответствуют даты с 1502 по 1920 годы. Книга находится в кабинете лорда (комната 138[B] и [B]).

- Флора АпБланк, родилась в 1573 году у лорда Кигана и леди Эллины АпБланк. Умерла

U: ПОДСКАЗКИ И СОКРОВИЩА

в 1594 году. В качестве причины смерти указано «удушьё».

- Бриона АпФиттл, родилась в 1600 году, провозглашена правительницей страны в 1637 году, когда лорд Киган и леди Эллина умерли, не оставив наследников. Скончалась в 1661 году.
- Герольд АпКи, родился в 1901 году. Дата смерти не указана. (Это тот самый вожак гоблунов Херрд).
- Эндрю АпФиттл, родился в 1894 году, после смерти лорда Патрика АпФиттла в 1929 году провозглашён правителем страны. После того, как Эндрю будет казнён, Тристан запишет дату его смерти — 1934 год.
- Нелли АпФиттл, сестра-близнец Эндрю, родилась в 1894 году. Чуть ниже добавлено, что Нелли «затерялась среди друидов» в 1914 году (она — предок предводительницы друидов Шелох).

- См. «Смерть предка» на стр. 144 по поводу особой записи.

Условия капитуляции

Эти бумаги, датированные 1933 годом, устанавливают подать, которую должны будут заплатить жители Бирнама за то, что они приняли сторону семейства АпФиттлов в их борьбе против Марка АпБланка и его армии наёмников. Документы хранятся в счётной комнате (81[B]).

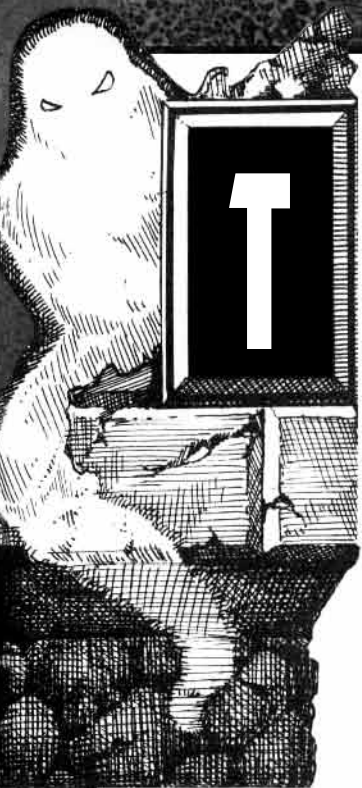
Жители Бирнама, согласившиеся заплатить денежное возмещение в размере 10000 золотых монет (или такую же сумму товарами), кроме того, соглашаются, что их предводитель, Эндрю АпФиттл, будет отпущен на свободу только после дополнительной выплаты 5000 золотых монет (или такой же суммы товарами). Если

возмещение не будет выплачено в срок, вышеназванный предводитель будет казнён, как подобает военному преступнику.

Загадочная записка

Эта записка, сделанная рукой Тристана, находится внутри одной из свёрнутых карт в хранилище 83[B] и [B]. На карте внутреннего двора нанесено несколько крестиков, каждый из них подписан словом «поросль».

Нет никаких сомнений, поросль появляется снова и снова. Роща всё ещё пытается вернуться. Садовники доложили, что один из них — который прикасался к дереву, когда появился призрак — таинственно пропал. Нужно приказать или останавливать работы в те дни, когда я сплю.



*ы погрузи, когда умрёт
поэт,
Покуда звон ближайшей
из церквей
Не возвестит, что этот
низкий свет
Я променял на низший мир
червей.*

*Шекспир. Сонеты**

Кроме тех трёх эпох, в которых существует замок, герои могут попасть в две дополнительные эпохи. Это 1594 год, в котором были убиты родители Тристана («Нечистая ночь»), и 2624 год (1237 по календарю Баровии), в котором замок Тристеннойра будет полностью разрушен, а Тристан освободится от проклятия («Тёмное предзнаменование»).

Смерть предка

В книге «Род АпБланков» (см. стр. 142) есть одна особая запись. В ней упоминается, что в 1810 году родился Кори (вставьте фамилию одного из персонажей). Между страниц книги вложено письмо с благодарностями менестрелю АпБланку за то, что годом раньше он спас мать ребёнка. Герой понимает, что Кори—его прямой предок. Если бы лорд не спас мать Кори, то ребёнок не был бы рождён. В результате сам герой тоже не появился бы на свет.

* Перевод С. Маршака.

Это происшествие призвано поставить персонажа перед выбором: если Тристана по-настоящему, окончательно убить до того, как он спасёт мать Кори, то герой может исчезнуть из мироздания. Не играет никакой роли, жила ли семья героя в Равенлофте: демиплан Ужаса существует уже более трёхсот лет, и почему бы персонажу не быть далёким потомком авантюристов и героев?

Если персонажи обнаружат запись в книге, но в ходе сценария «Нечистая ночь» уничтожат Тристана, то Мастер, которому нравится экспериментировать с парадоксами времени, может поступить следующим образом: герой останется в живых, но его воспоминания внезапно изменятся, и он вспомнит, что у него был другой отец. В результате изменения реальности персонаж должен перебросить все свои характеристики (Силу, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Обаяние), не забывая изменить все связанные с ними способности и бонусы/штрафы. Можно использовать как однократные броски 3d6 по принципу «что выкинул, то и получил», так и любой из методов, описанных в *Руководстве Игрока*.

Нечистая ночь

Единственный способ навсегда уничтожить владыку Форлорна—это попасть в год его рождения и изменить ход истории. Описанный здесь сценарий, в котором герои попадают в год рождения Тристана, предоставляет им такую возможность.

В эту эпоху можно попасть по воле случая, если Мастер выбросит «особый» результат в таблице перемещений во времени (стр. 120), но там можно оказаться и осознанно, если герои встретятся с Флорой АпБланк, как описано на стр. 129 этой книги.

Если при броске процентных кубиков по таблице перемещений во времени выпадает 00%, рекомендуется сначала провести сценарий «Тёмное

предзнаменование» (стр. 146), и оставить «Нечистую ночь» на следующий раз.

Осознанно перенестись в 1594 год можно только в один из четырёх священных для друидов дней: в дни летнего или зимнего солнцестояния и в дни равноденствия. Мастер может либо решить, что персонажи попали в замок как раз в один из этих дней, либо бросить кубики, чтобы определить, получают ли они вообще такую возможность. Праздники друидов наступают каждые 91¼ дней—бросьте 1d100, когда герои впервые попадают в Форлорн. Чтобы следить за временем более точно, Мастеру необходимо заранее определить, сколько дней остаётся до следующего солнцестояния или равноденствия в каждой из трёх эпох. Когда наступает один из священных дней, по всему Форлорну, в том числе и во внутреннем дворе замка, прорастают молодые деревца. Владыка замка погружается в глубокий сон в одном из своих убежищ, а гоблуны временно освобождаются от его влияния.

Во-первых, герои должны будут спасти хотя бы по одному деревцу на каждого из персонажей из тех 6d4 ростков, что прорастут во внутреннем дворе (гоблуны всё ещё будут пытаться их вырвать). Затем герои должны собраться во внутреннем дворе (область 37) или, в замке А—перед входной дверью (комната 9) в то время, когда завершится еженощное бегство призрачной Флоры. Если каждый из персонажей прикасается к деревцу в тот момент, когда часы пробьют 11 часов ночи, то они перенесутся в 1594 год.

После перемещения во времени персонажи окажутся в старой священной роще в ту самую ночь, когда Флора встретила Руэль и передала Тристана женщине-друиду (см. стр. 10 *Скорбящей земли*). Стоит 1594 год, и остаётся ещё 340 лет до того момента, когда злодеяния Тристана станут столь вопиющими, что Форфар попадёт в Равенлофт и станет доменом Форлорн.

VI: ОСОБЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Где-то в лесу за спиной героев медитирует молодая Руэль. Внизу можно разглядеть огни Бирнама. Когда персонажи осмотрятся, прочтите им следующий текст:

В лежащем вдалеке селении вы замечаете мечущиеся по улицам мерцающие огни факелов. Они окружают самое большое городское здание, и ветер доносит до вас гневные крики.

Затем факелы исчезают в строении, но очень скоро опять появляются из него, а потом устремляются в вашу сторону. Чтобы приблизиться к вам, им потребуется несколько минут, но они определённо направляются именно сюда. По мере того, как вы наблюдаете за приближающимися факелами, становится слышен шум толпы.

Внезапно сквозь заросли отчаянно проламывается одинокая фигура: это молодая женщина со свёртком в руках, лицо которой залито слезами. Она замечает вас и отскакивает назад. На её лице ясно читается вопрос: являетесь ли вы частью толпы? Она поворачивается и скрывается в ночном лесу.

Если этот сценарий отыгрывается в результате броска кубиков по таблице перемещений во времени, то на этом он заканчивается. Как только герои попытаются шагнуть в любую сторону, они сразу же возвращаются в ту эпоху, из которой пришли.

Если же персонажи попали сюда в результате встречи с призрачной Флорой, то они останутся здесь, чтобы полностью изменить ход истории. Так как герои уже встречались с призраком Флоры, то легко узнают её при жизни. Если они ничего не делают, то Флора заметит вышедшую из леса за спинами персонажей Руэль, передаст ей свёрток с младенцем-Тристаном, а затем обернётся, чтобы встретиться с толпой. Дальнейший ход событий полностью зависит от персонажей.

Герои могут предпринять различные действия, каждое из которых приведёт к своему варианту будущего.

- Некоторые из персонажей могут попытаться убить ребёнка, что может уничтожить дом Флорн (а может и не уничтожить, в зависимости от планов Мастера). В любом случае, несмотря на будущую судьбу ребёнка, это злой поступок. Одно упоминание о нём вызовет проверку сил Равенлофта (с модификатором +20%), а каждый, кто примет участие в таком деянии, автоматически провалит проверку сил, совершив деяние абсолютной тьмы.

Флора немедленно проклянёт персонажей за их отвратительный поступок, и проклятие должно быть жестоким. Мастер может заставить персонажа делать спасброски против смерти со штрафом –10; навлечь на него какую-либо форму безумия, которая периодически превращает его в мастерского персонажа с очень опасными для жизни привычками; или заставить героев обороняться против легиона разгневанных высокоуровневых друидов. Посмотрите сборник *Запретные знания* (TSR 1079), в котором приведены хорошие идеи по поводу проклятий и безумия. Проклятие Флоры должно попадать в категорию «опасных» (dangerous).

- Если герои ждут и ничего не предпринимаяют до того, как Флора передаст ребёнка Руэль, то друид прикроет своё бегство заклинанием *сокрытие* (obscurement), а затем спрячется от персонажей с помощью заклинания *дерево* (tree). Друид будет защищать Тристана изо всех сил и откажется верить во всякие бредни про План Теней.

Тем временем толпа линчует Флору. Если Руэль переживёт эти события, то она расскажет

о злых действиях персонажей своим соратникам-друидам, которые станут врагами героев и будут искать отмщения.

- Если герои убьют Руэль до появления Флоры, то молодой женщине будет некому отдать ребёнка. Толпа схватит Флору и попытается убить и мать, и её дитя. Героям следует вступить, но если ребёнок выживет, то он всё равно вырастет чудовищем, и стечения обстоятельств тем или иным образом снова проложат Форфару путь в Равенлофт. Героям всё равно придётся искать другое решение.
- Если герои решат защитить Флору от толпы, то они легко победят: все горожане — люди 0-го уровня, вооружённые вилами, дубинами и прочим оружием, с которым они не умеют как следует обращаться. Толпа насчитывает пару дюжин горожан, но смерть одного или двух



VI: ОСОБЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

из них (или даже простая демонстрация силы) обратит всех в бегство. После этого Флора будет настаивать на том, чтобы отдать Тристана на воспитание друидам.

Если персонажи согласятся, то ход истории почти не изменится: Флора сбежит из страны, но вернётся назад, когда Тристану исполнится 15 лет (в 1609 году). Вместо того, чтобы убить только Руэль, Тристан убьёт в священной роще и женщину-друида, и свою мать. Далее история будет развиваться так же, как и прежде, и страна попадёт в Равенлофт. Как только герои передадут дитя в руки Руэль, они тут же перенесутся в замок Тристенойра, обратно в ту эпоху, откуда сюда пришли.

Лучшее, что персонажи могут сделать, чтобы предотвратить повторение истории — не позволить оставить ребёнка на воспитание друидам. Вместо того герои должны вывести Флору вместе с младенцем из страны в безопасное место. Как только герои сделают это, Туманы настигнут их и перенесут куда угодно по выбору Мастера. Кроме того, персонажи могут решить самостоятельно воспитать мальчика. Тристан будет обучаться любой профессии на выбор героев — до тех пор, пока ему не исполнится 15 лет...

Флора (жрец 1): ТНАС020; #атак 2 (кулаки); повреждения 1d2/1d2; класс брони (АС) 10; хиты 4; передвижение 12; боевой дух 19; мировоззрение НД; ХР 25; Сил 8, Лов 11, Вын 10, Инт 12, Мдр 14, Оба 15.

Характер: паникующая.

Заклинания (1): 1-й — *опутывание (entangle)*.

Флора описана, как жрица, поскольку она связана с друидами. Если бы не её благородное происхождение, то она могла бы стать друидом, но родители не позволили ей следовать этому призванию.

Руэль (жрец 5 — друид): ТНАС018; #атак 1 (кинжал из освящённого оленьего рога); повреждения 1d4; класс брони (АС) 9; хиты 22; передвижение 12; боевой дух 13; мировоззрение Н; ХР 300; Сил 12, Лов 15, Вын 17, Инт 13, Мдр 15, Оба 15.

Характер: сдержанная, справедливая.

Заклинания (5/4/1): 1-й — *дружба с животными (animal friendship)*, *дубинка (shillelagh)*, *лечение лёгких ран (cure light wounds)*, *огонь фей (faerie fire)*, *опутывание (entangle)*; 2-й — *дубовая кожа (barskin)*, *очарование человека или животного (charm person or mammal)*, *раскалённый металл (heat metal)*, *сокрытие (obscurment)*; 3-й — *дерево (tree)*.

Заклинания от врождённых способностей, благодаря рыжим волосам (волосы Руэль рыжевато-каштанового цвета, поэтому она получает два заклинания 1-го уровня): *анализ равновесия (analyze balance)*, *бесследное передвижение (pass without trace)*.

Люди в толпе (25): ТНАС020; повреждения 1d6 (дубинка или вилы); класс брони (АС) 10; HD меньше ½; хиты 2 у каждого; передвижение 12; особой атаки нет; особой защиты нет; сопротивляемости магии нет; размер средний (М); интеллект средний; мировоззрение ХН; боевой дух 8; ХР 15 за каждого.

Тёмное предзнаменование

В этом столкновении герои попадают в будущее, в то время, когда Тристан освободится от своего проклятия и сможет покинуть пределы Форлорна. С помощью этого сценария Мастер может предупредить героев, чтобы они не помогали Тристану в его недобрых замыслах. Если они согласятся помочь тёмному владыке разбить друидов или обнаружить Убежище, и особенно

если персонажи попытаются уничтожить растущий во внутреннем дворе замка священный дуб в один из праздников друидов (см. «Священный дуб» на стр. 20 *Скорбящей земли*), то персонажи автоматически перенесутся во времени в далёкое будущее.

Этот сценарий можно использовать и просто для того, чтобы напугать персонажей и добавить игре напряжения или загадочности. Если при броске по таблице перемещений по времени на стр. 120 на процентном кубике выпадет 00%, то герои могут попасть в эту эпоху.

Когда герои переносятся в этот период времени, то оказывается, что они мертвы уже много столетий! Некогда их убили владыка замка и его прислужники, но теперь их вечный сон был прерван заклинанием друида *разговор с мёртвыми (speak with dead)*.

Сначала персонажи могут решить, что они попросту опять переместились во времени. Однако на этот раз они обнаружат, что оказались среди развалин того, что когда-то было замком Тристенойра. Герои стоят в заросшем внутреннем дворе, между разрушенных строений; сохранились только несколько повреждённых участков стен замка. Небо над головой персонажей скрыто угрожающей тьмой, вдалеке сверкают молнии, идёт сильный ливень.

Через несколько мгновений герои замечают две вещи. Во-первых, хотя персонажи выглядят как обычно (со всем снаряжением и одеждой), вскоре они поймут, что стали бестелесными призраками. Во-вторых, после недолгого замешательства герои заметят у своих ног собственные изувеченные останки, от которых остались лишь кости. В этот момент персонажи должны понять, что они мертвы.

Как долго герои уже пробыли мёртвыми — зависит от того, из какой эпохи они сюда попали. Если они прибыли из замка А, то они мертвы уже

VI: ОСОБЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

785 лет; если из замка Б—то их трупы лежат здесь 690 лет; и наконец, если они пришли из замка В, то прошло уже 502 года.

Когда герои видят собственные останки и понимают, что они мертвы, то вполне можно попросить их сделать проверку Ужаса. Те, кто останутся в сознании, видят и слышат следующее:

Из-за обрушенной стены выходит фигура, покрытая пятнами грязи. Это исхудавший бо-сой человек, одетый в простой коричневый килт и промокший плащ. Длинные спутанные рыжие волосы выдают в нём форлорнского друида. Он указывает на вас костлявым пальцем и говорит:

«Вы! Это всё вы! Вы виноваты в том, что случилось! Замок разрушен, и злой властелин освободился! Проклятие держало его

в заточении долгие века, но вы вмешались в то, чего не понимали!

Я—последний из нашего братства, единственный, кто ещё поклоняется Дагде и Беленусу. Но один человек не может восстановить равновесие всей земли! Нет, баланс нарушен, и теперь зло окончательно перевесило добро.

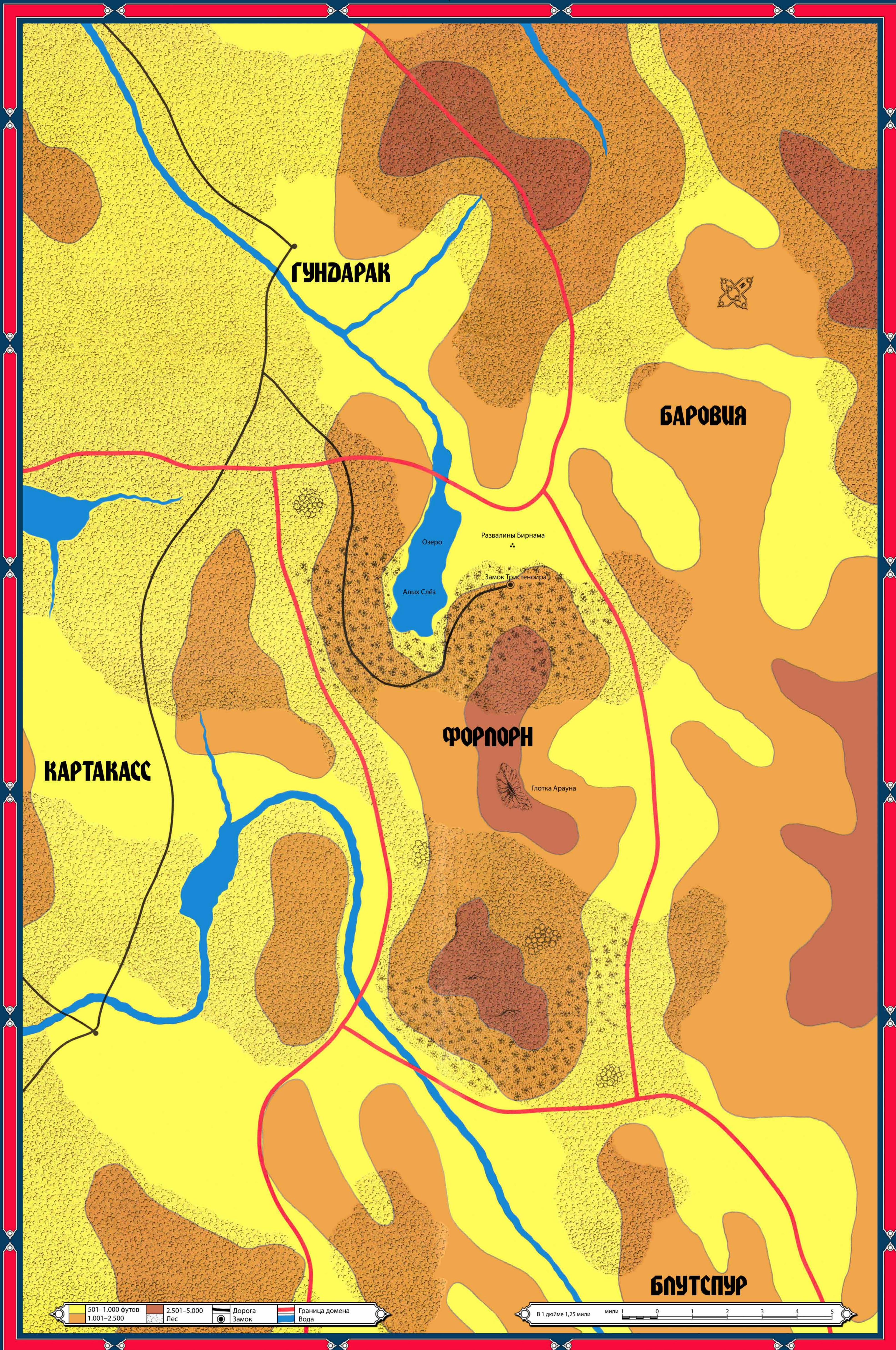
Осталась последняя надежда всё исправить. Говорят, что здесь время идёт не так, как везде, будто пути его тут загадочно искажены и обращены вспять. Если вы, духи давно умерших людей, можете повернуть время вспять, то я умоляю вас,—нет, требую!—чтобы вы исправили то, что натворили!»

Если герои попали в эту эпоху случайно, то видение на этом обрывается. Персонажи

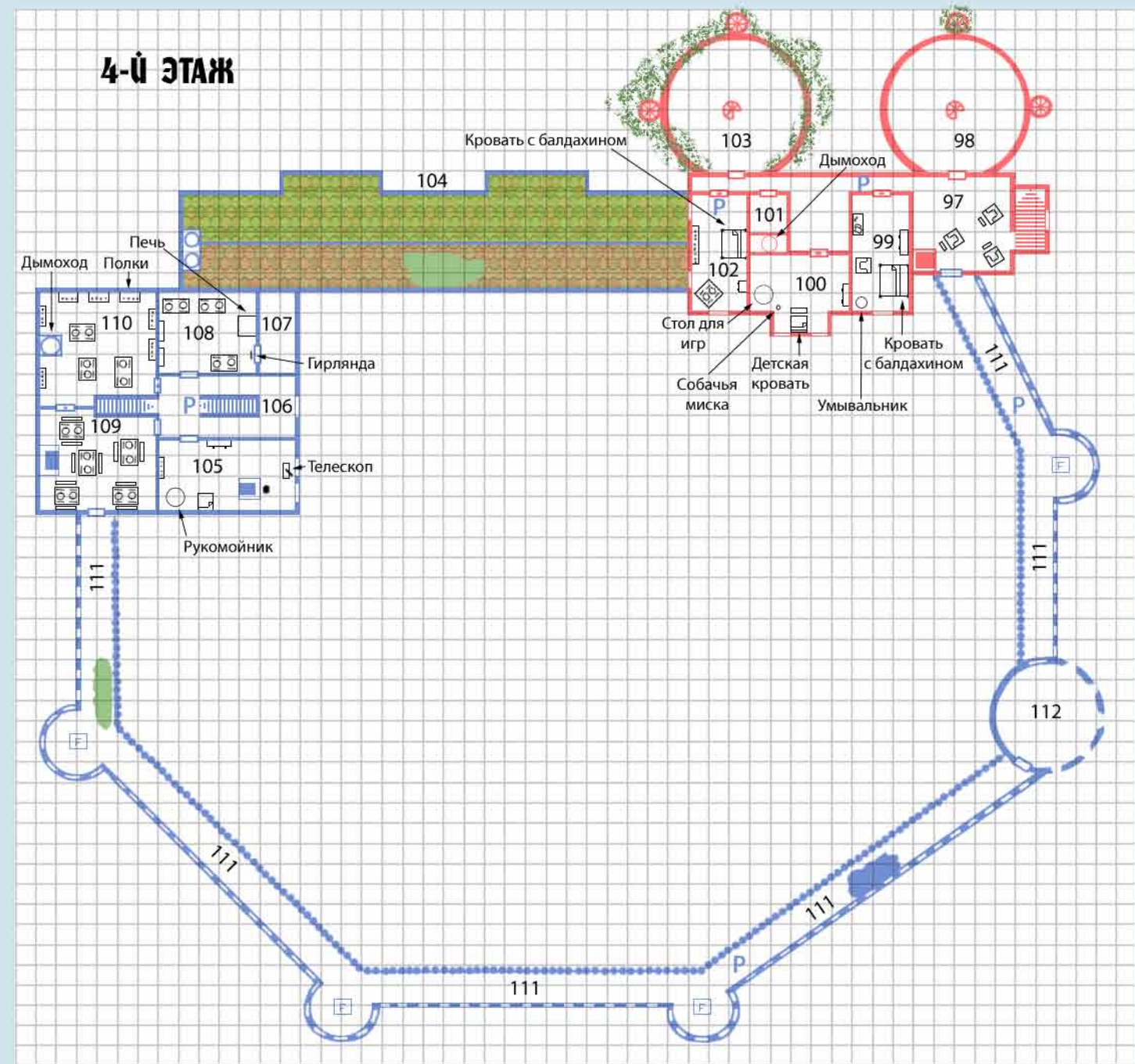
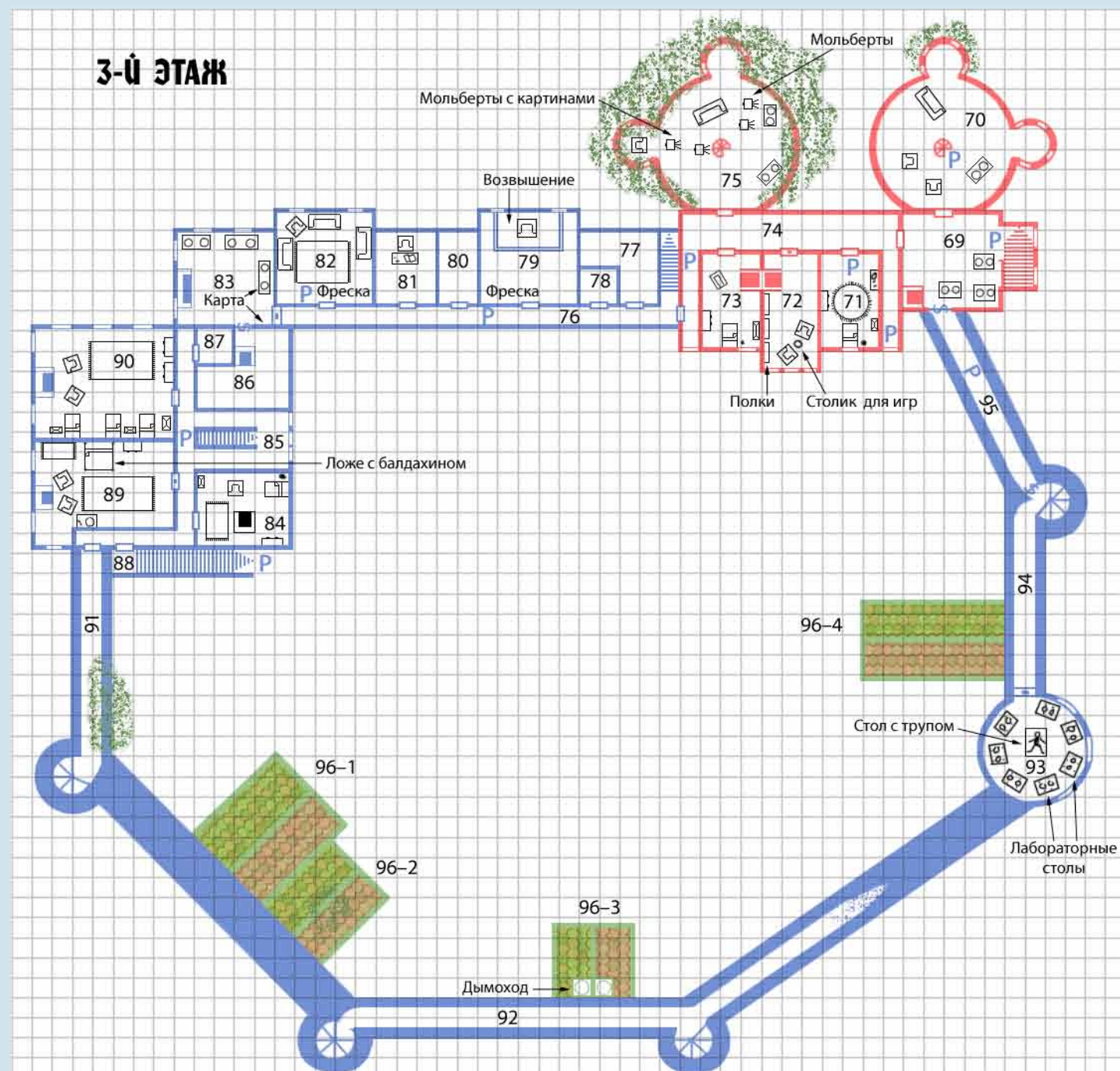
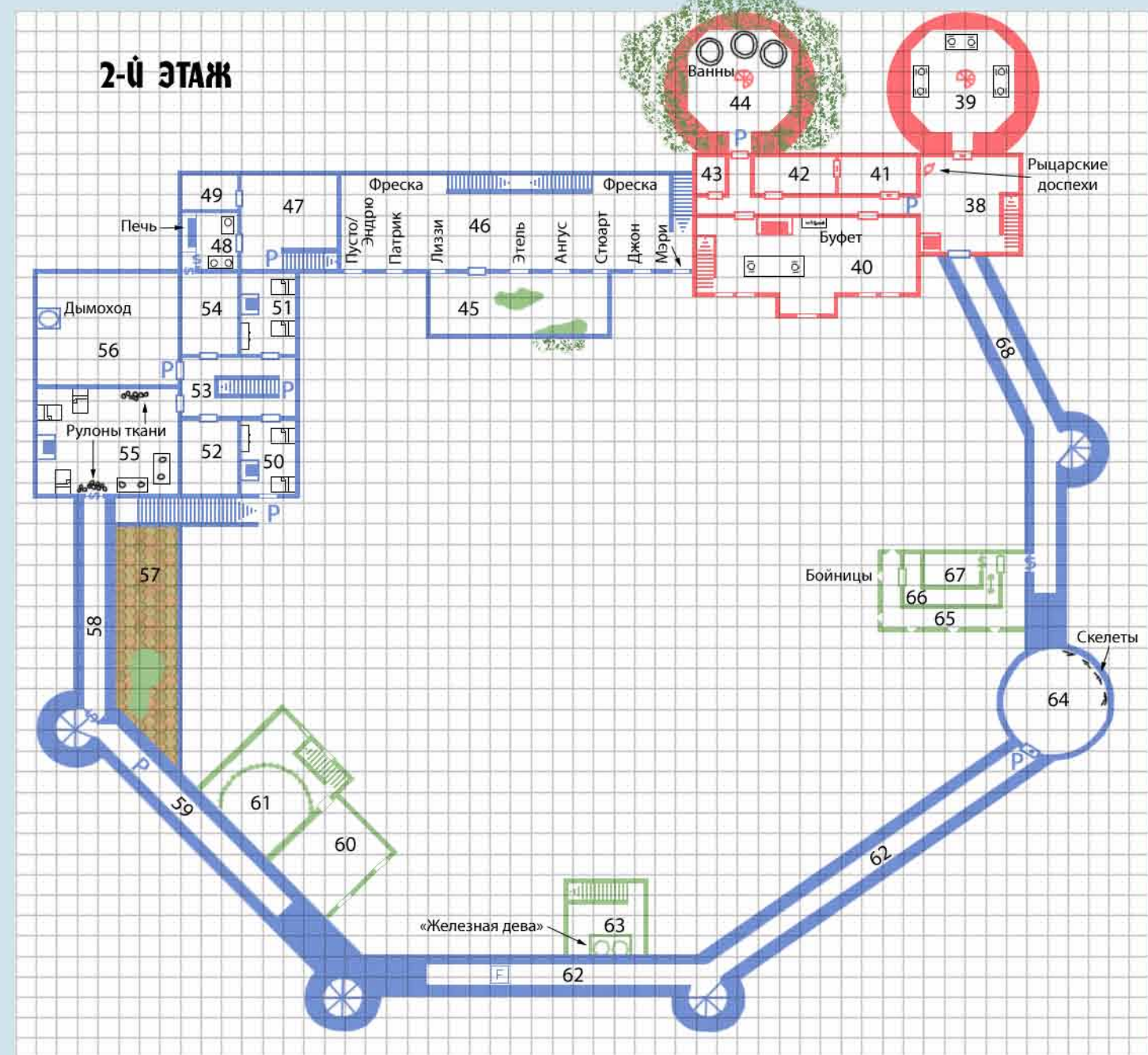
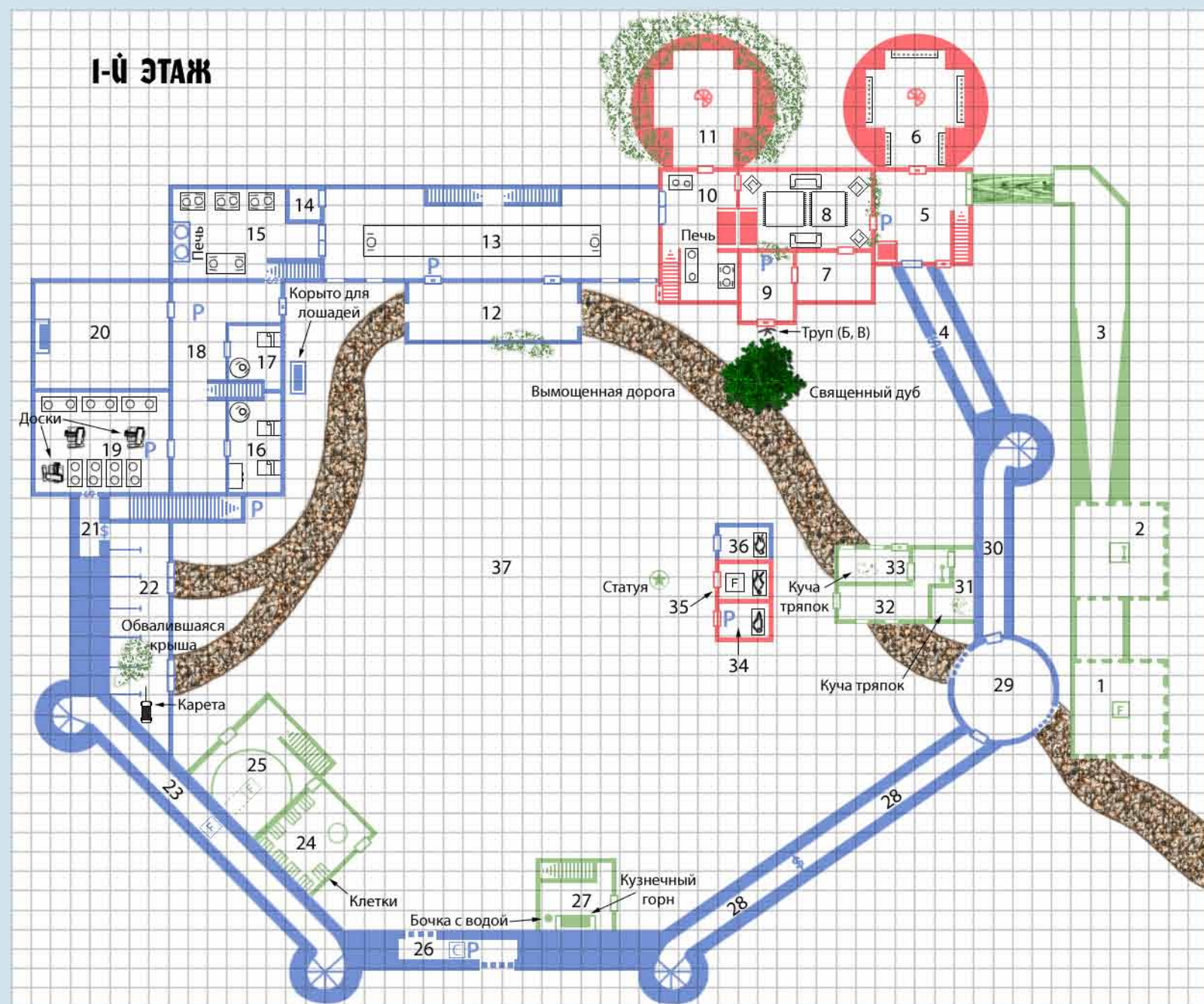
возвращаются в ту эпоху, из которой они сюда пришли.

Если же сценарий был предупреждением для героев, то друид рассказывает им, как их действия привели к трагедии. Если персонажи согласились помочь Тристану искоренить друидов, то мастерский персонаж поведает им грустную историю истребления своих единомышленников. Если герои открыли Тристану расположение Убежища, друид проклинает предательство чужестранцев. Если они собирались срубить священный дуб, то друид рассказывает его историю и упоминает о том, что уничтожение дерева освободило Тристана.

После этого персонажи возвращаются обратно в эпоху, откуда они сюда попали, чтобы исправить тот вред, который могли причинить.



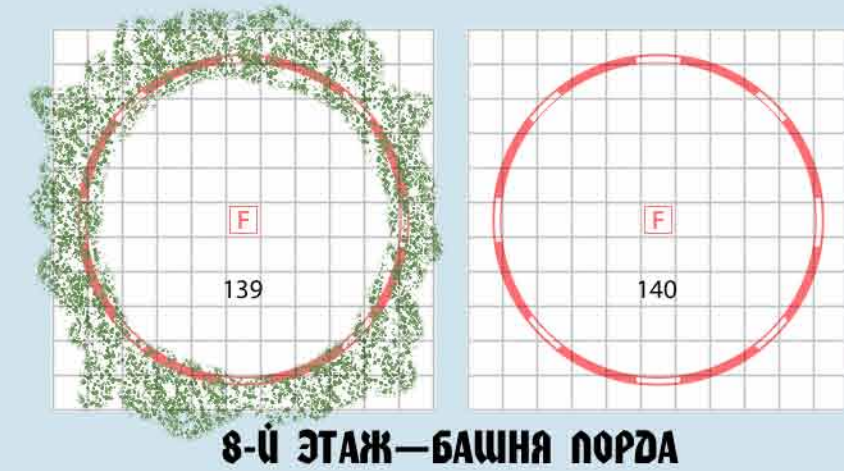
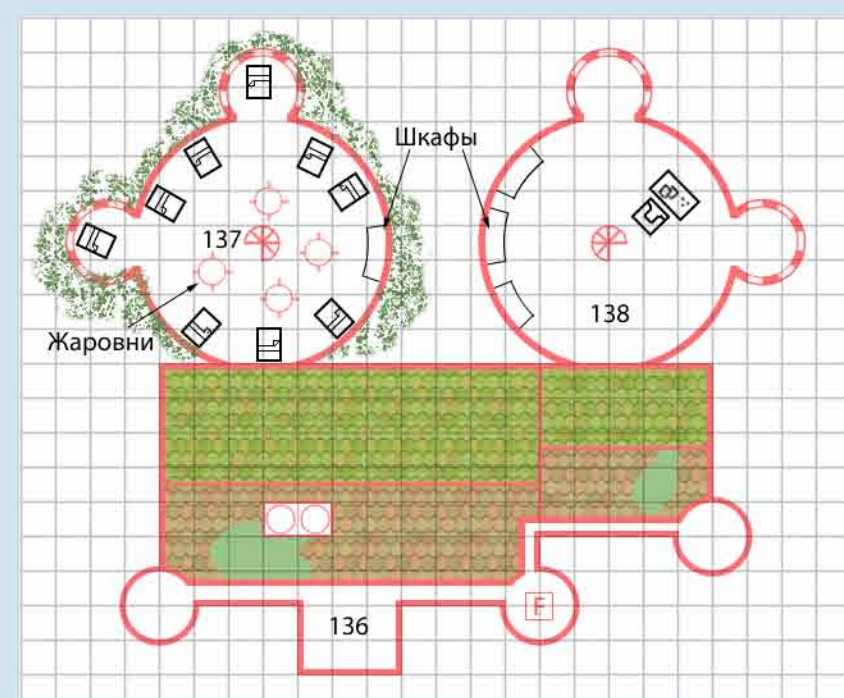
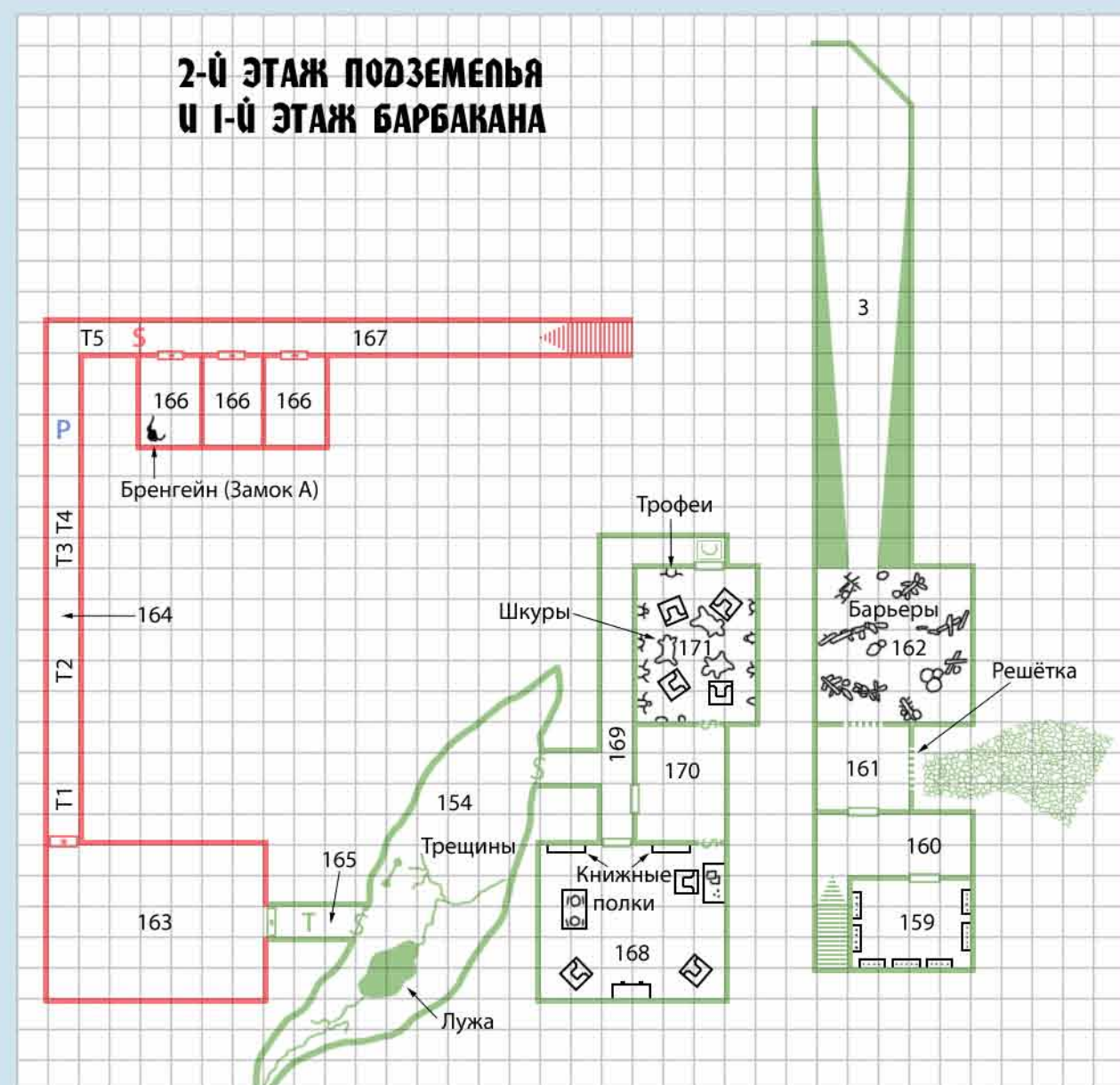
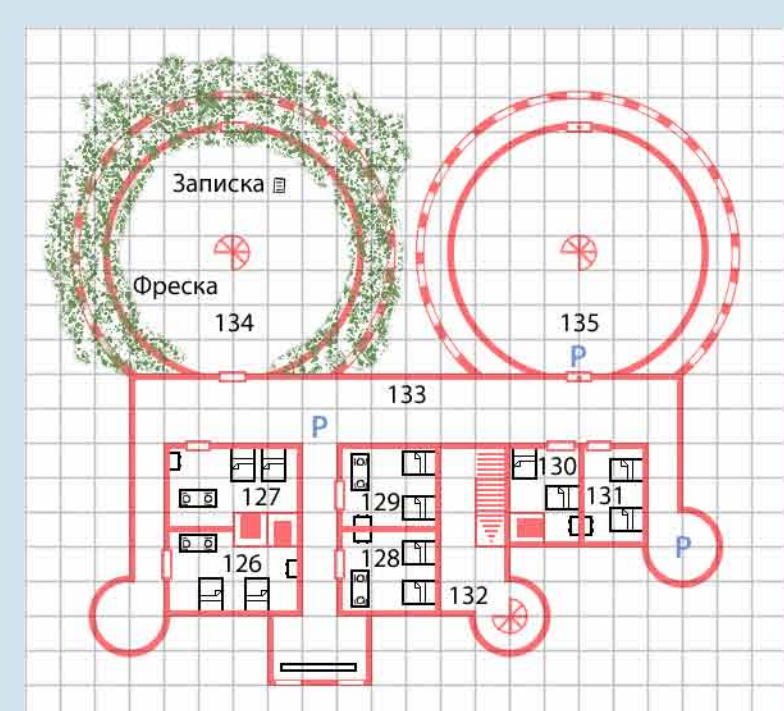
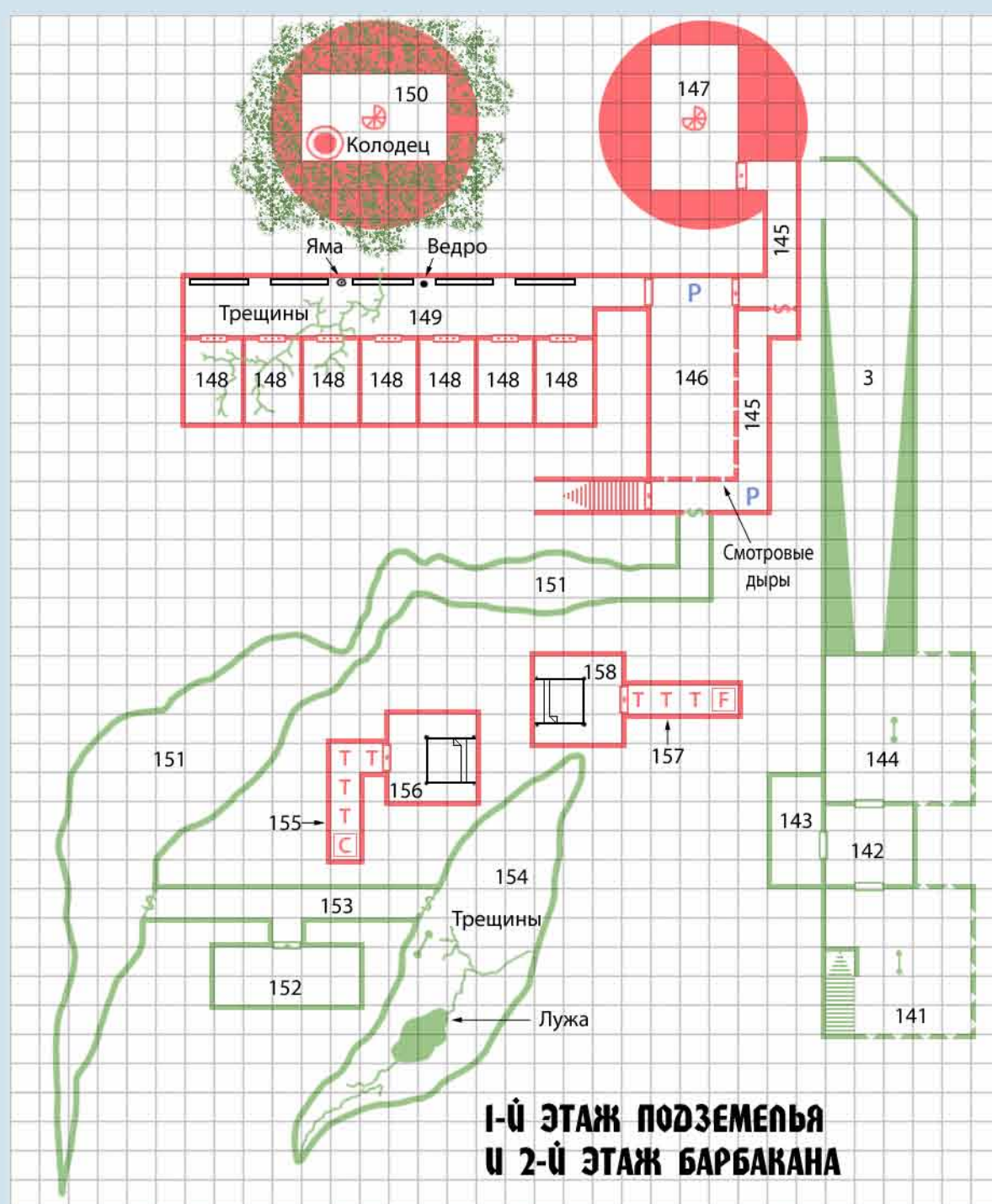
Равенлофт



Замки Форнорна

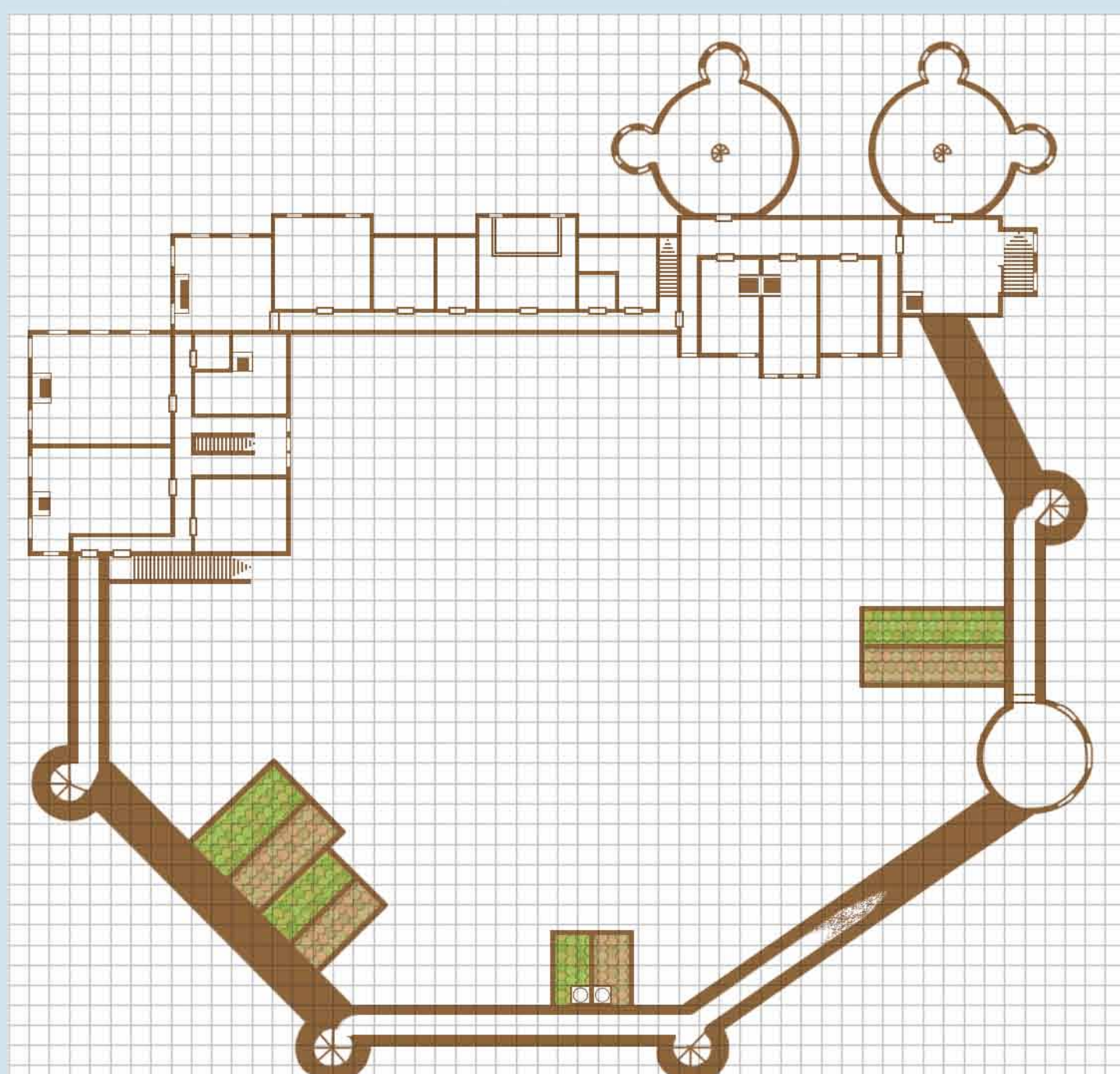
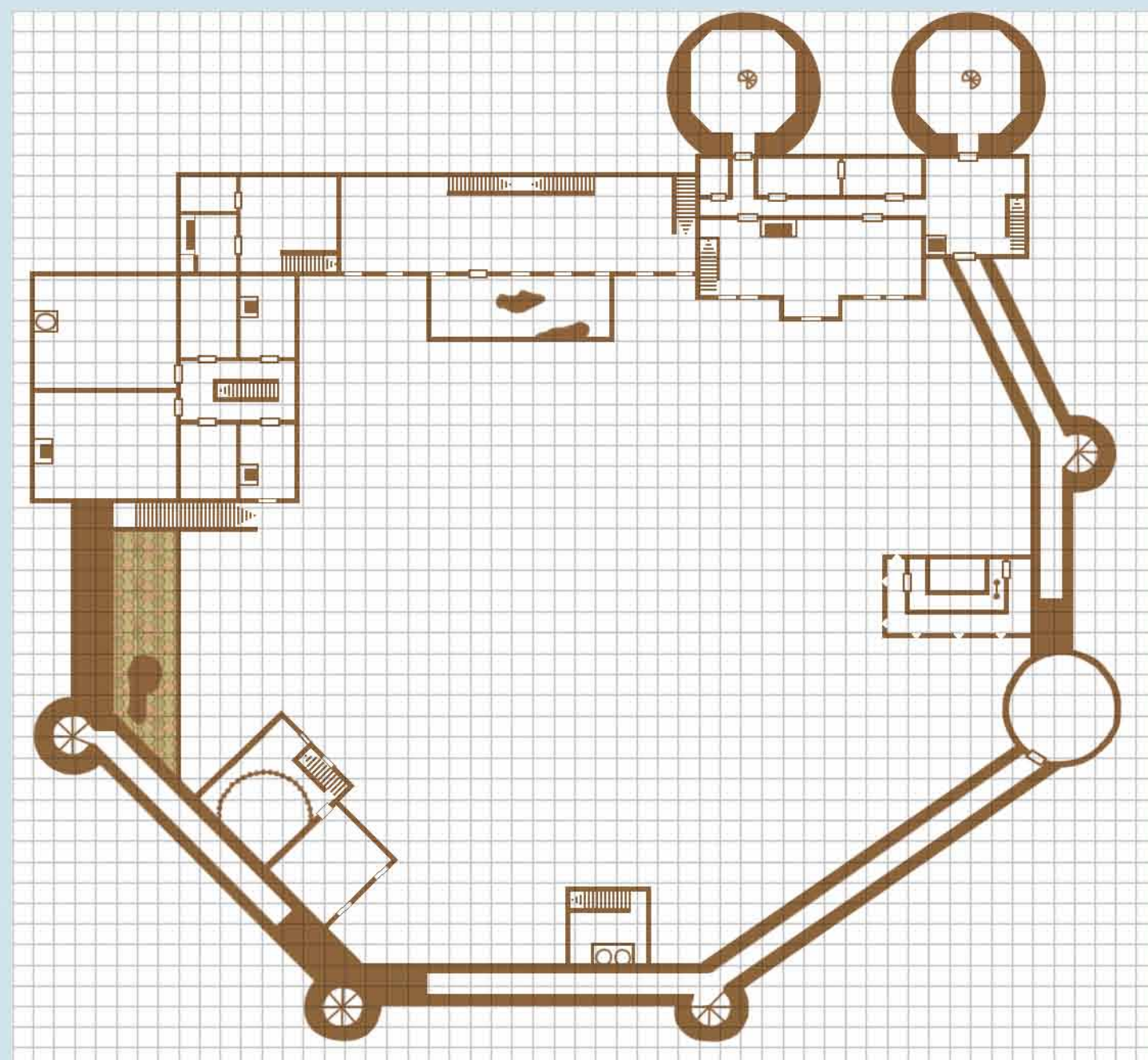
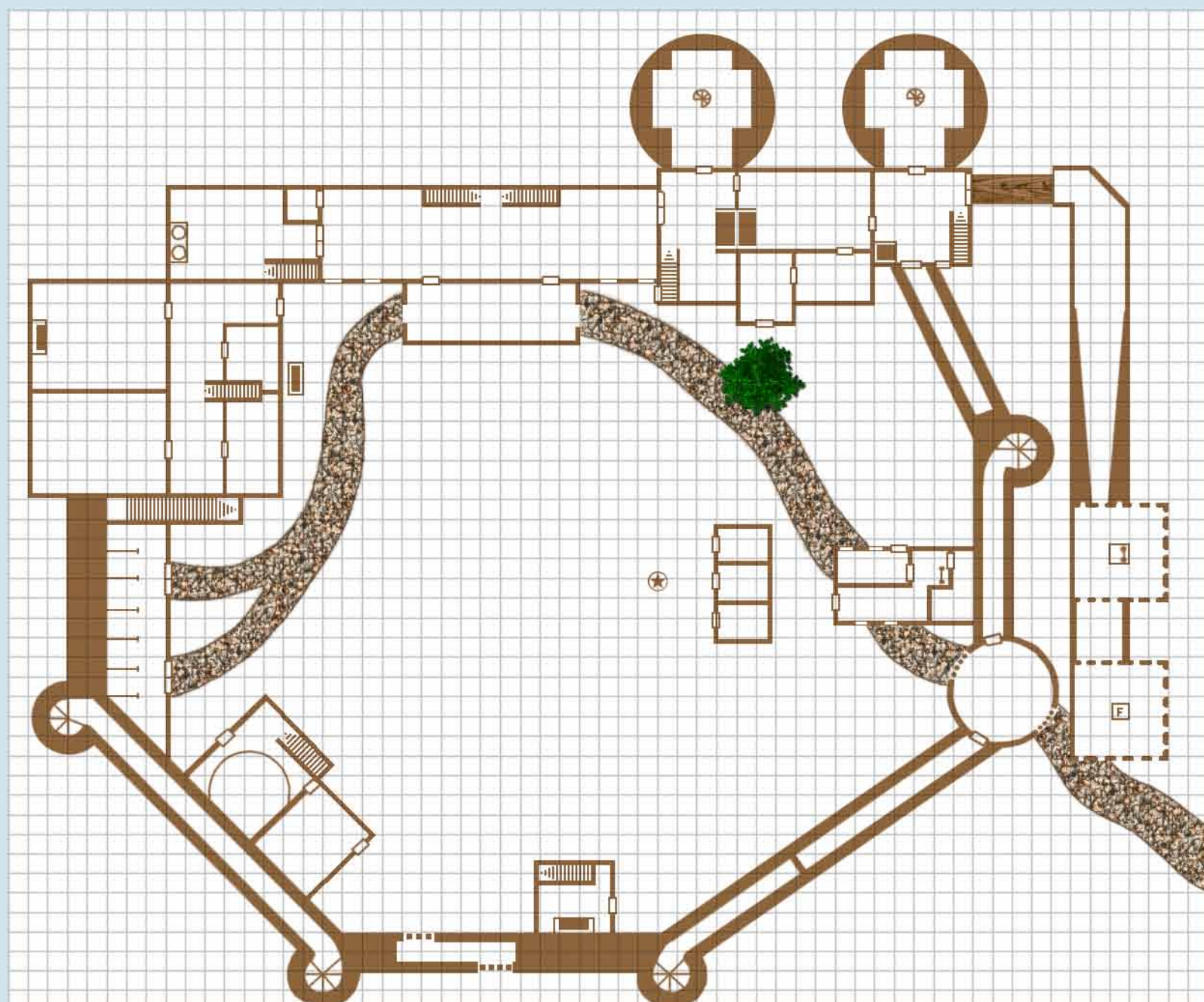
1 квадрат = 5 футов

- Замок А (Башня Лорда): красный
- Замок Б (Замок Албланк): синий
- Замок В (Замок Тристенойра): зелёный



- Кровать
- Скамья
- Кресло
- Сундук
- Диван
- Письменный стол
- Люк в потолок
- Люк в полу
- Запертая дверь
- Открытая дверь
- Двойные двери
- Камин

- Скамеечка для ног
- Лестница
- Тумбочка у кровати
- Ковёр
- Саркофаг
- Потайная дверь
- Винтовая лестница
- Лестничный пролёт
- Стол
- Временной триггер
- Гардероб
- Оружейная стойка



Затки Форлорна

1 квадрат = 5 футов

